

Nintendo Acción
GUÍA DE TRUCOS
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
32 PÁGINAS CON TODAS LAS FASES EXPLICADAS PASO A PASO
Designed für das N64 Rumble Pak™
Original Nintendo Seal of Quality
¡ARRÁSALOS!
CÓMO COMPLETAR CADA NIVEL
LAS FASES SECRETAS
TODOS LOS TRUCOS
Nintendo
PAL VERSION



Nintendo Acción
GRATIS
GUÍA DE TRUCOS
Banjo-Kazooie™
32 PÁGINAS CON TODAS LAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO
Designed For N64 Rumble Pak™
1 Player
Original Nintendo Seal of Quality
¡SOLUCIÓN!
TODOS LOS NIVELES COMPLETOS
TODAS LAS PIEZAS DE LOS PUZZLES
TODAS LAS NOTAS MUSICALES
LICENSED BY
Nintendo
PAL VERSION



Nintendo Acción
GUÍA DE TRUCOS
F1 WORLD GRAND PRIX
32 PÁGINAS CON TODAS LAS CLAVES PARA SER EL MÁS RÁPIDO
2 Player/Simultaneous
Original Nintendo Seal of Quality
¡DOMÍNALO!
TODOS LOS CIRCUITOS COMPLETOS
CHALLENGE MODE
TRUCOS Y CONSEJOS
Nintendo
PAL VERSION



Te explicamos cómo superar cada fase, cómo abatir todas las naves enemigas, dónde están los items y cómo conseguir todas las medallas.

"LucasArts nos trae un juegazo lleno de acción en el que os sumergiréis de lleno en el universo Star Wars." TOTAL 90%



SUMARIO

A FONDO ✓ Todas las fases ✓ Las medallas ✓ Trucos

¡Pásatelo bomba con él!

Déjanos mostrarte cómo llegar al final de esta prodigiosa aventura, la única capaz de rivalizar con Mario en genialidad y... dificultad.

A FONDO ✓ Todas las piezas ✓ Las notas ✓ Acaba con Gruntilda

"El juego de Rare es una opción de compra que los buenos aficionados no pueden eludir. Quedarse sin él sería pecado." TOTAL 97%

Aquí van algunos consejos generales que debes tener presentes en tu aventura.

El juego tiene nueve niveles, cada uno con 10 piezas de puzzle. En todos hay un interruptor con la cara de Gruntilda, que descubre nuevas piezas en su guarida.
No necesitas conseguir las 100 piezas de puzzle para acabar el juego, pero si lo haces te espera un final sorprendente. Lo mismo ocurre con las notas musicales.

Busca a Brentilda, la hermana de Grunty, y apunta las tres claves que te da.

Cada nivel oculta dos piezas de panal extra. Reúne seis y crecerá tu energía.

La última pieza de puzzle de cada fase aparece sólo cuando has encontrado los cinco "Jinjos".

¡¡TRUCO!! Estate atento a los agujeros pequeños o entradas difíciles de alcanzar, porque pueden llevarte a Cheato, un libro de hechizos que te proporcionará ayuda extra.



Te enseñamos todas las claves para dominar los bólidos de «F-1 WGP». Con esta guía, los circuitos del mundial ya no tendrán secretos para ti.

"F-1 World Grand Prix lleva la simulación al máximo. Éste es el mejor juego de carreras disponible para N64." TOTAL 95%

SUMARIO



A FONDO ✓ Los circuitos ✓ Challenge mode ✓ Trucos

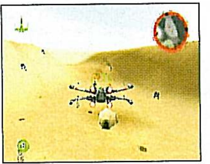
FASE 1

AMBUSH AT MOS EISLEY X-WING

Te ha tocado. Desde este momento eres Luke Skywalker, y tu deber es ayudar a la Fuerza Rebelde a deshacerse de una vez por todas del Imperio.
Esta misión tiene lugar en el planeta Tatooine, un desierto bañado por dos soles, y con alguna gente algo rara.

1 y 2 Destruir Probe-Droids y proteger el poblado

Terminar este nivel es muy facilito. Debes destruir los Droids uno por uno. Para ello lo mejor es ir con el freno pulsado, ya que



ganarás tiempo para apuntar. Tu compañero Wedge reventará alguno para



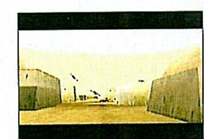
ayudarte, y también te enviará mensajes de radio diciendo que su nave se va a ir al garete. Pero como lo repetirá durante todas las fases del juego, no hay que hacer ningún esfuerzo por ayudarle, ya que en realidad no ocurrirá nada por muchas veces que nos lo diga.

3 y 4 Proteger Mos Eisley y destruir las fuerzas imperiales

Una vez hemos terminado con los Droids, una secuencia nos anuncia la llegada de Tie Bombers. Ahora toca luchar en el cielo. Lo mejor



para destruirlos con cierta gallardía es alejarse algo del sector por el que sobrevuelan, y encararlos desde lejos, para así tener el tiempo suficiente de esquivar sus disparos.



Debes intentar arrasarlos lo antes posible, ya que comienzan a bombardear el poblado, y uno de los objetivos de la misión es evitarlo. Una vez defenestrados, debemos perseguir un trío de Bombers, haciendo los giros con el freno pulsado para asegurar que nuestros disparos les sigan escociendo durante el viraje. Cuando venga el segundo trío, les contamos lo mismo.

Medalla de oro	
TIEMPO	3:00
ENEMIGOS	31
ACIERTO	15%
SALVADOS	50
BONUS	0

TRUCO Para destruir más rápidamente los Droids, entra en las hondonadas describiendo una circunferencia, ya que siempre están colocados en círculo. Cierra las alas si no disparas.

FASE 2

RENDEZVOUS ON BARKESH X-WING

Aquí nos toca hacer de "gorilas". La fase se presenta algo complicada por el sinuoso e inesperado recorrido del convoy.
Debemos escoltar un convoy que lleva un cargamento de suministros, que necesitan desesperadamente las fuerzas rebeldes de este tropical emplazamiento. Portémonos bien, y disparemos sólo a los vehículos de las fuerzas imperiales.

1 Escoltar el convoy

Transcurridos unos cinco segundos, debemos enfrentarnos a cuatro Droids. Después de cargártelos, no sigas a los demás X-Wing y continúa de frente, para ver algunas personas y una base. No dispares, gira un poquito a la derecha una



vez pasados los camiones (a los que proteges) y liquida a los 5 ó 6 Droids que tienes a la vista. Después ve a la derecha, entre las montañas, y enfréntate a dos AT-ST. Hay que dispararles a la cabeza. Si has sido rápido, sigue de frente y elimina a otros dos de la misma quinta, si es que nadie ha dicho por radio que te enfrentes a los Ties. Vuelve a acompañar al convoy de cerca para ver los dos Tie Bombers que se acercan por detrás de éste.

Medalla de Oro			
TIEMPO	5:45	SALVADOS	19
ENEMIGOS	30	BONUS	0
ACIERTO	40%		



Machácalos antes de que ataquen a los vulnerables camiones. Vuelve a acercarte al convoy y destroza los AT-ST que todavía estén vivos. Después de un giro a la izquierda,encontramos otros tres bloqueando el camino. Elimina primero a los dos más cercanos, con los misiles si hace falta. Después de unos segundos y otro giro a la izquierda, aparecen dos Bombers. Antes de soltar las bombas hacen un giro sobre su objetivo, así que será fácil acabar con ellos antes de que nos la armen.



TRUCO Intenta liquidar a los bombers antes de que suelten alguna bomba. Elimina todas las torretas láser que encuentres por el camino, así evitarás perder algún camión.

NIVEL 1

Mumbo's Mountain

En la guarida de Gruntilda, salta a las columnas verdes para conseguir tu primera pieza.
Después, atraviesa la cueva con forma de cara y los ojos rojos para llegar al primer nivel: Mumbo´s Mountain.

Conga, el gorila

Haz que Conga golpee los interruptores del suelo con sus cocos. Permanece unos instantes sobre cada switch y luego huye para que no te den. Con tres cocos basta.



Chimpy



Sube al árbol de Conga, róbale un coco y dáselo a Chimpy.

Nuevos movimientos

Disparar huevos: Cerca de Conga.
Talón-Trote: Junto a las ruinas.
Carga de pico: En el poblado.



Conga (2)

Salta a los salientes sobre Chimpy y recoge todos los huevos. Vuelve, súbete a la plataforma que está frente a Conga y dispárale tres huevos.

Ruinas



Explora con atención los alrededores de las ruinas. Esta pieza la puedes encontrar en el centro del círculo de piedras.

Ladera



Busca en los salientes en la ladera que hay cerca del inicio. Habrá un pieza esperándote. ¡Cógela!

¡¡TRUCO!! La miel que consigues al acabar con los enemigos no desaparece hasta que mueres, así que no la cojas a menos que la necesites en ese momento.

Dónde encontrar los Jinjos

Azul: Es fácil, está en una isla junto al puente.

Verde: Aparece al destruir las cabañas.

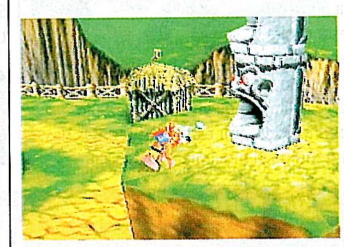
Rosa: En un montículo, cerca del inicio.

Naranja: En lo más alto de las ruinas.

Amarillo: En un saliente de esta ladera.

Juju, el tótem

Dispara huevos a las bocas del tótem Juju. Se desvanecerá y aparecerá una pieza de puzzle en su lugar.



Poblado



Ve al poblado y haz una carga de pico para destruir todas las cabañas. La última tiene pieza.

CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Si destruyes todos los segmentos de Juju menos uno, encontrarás una piezade panal extra. Tienes que subirte al segmento que queda y saltar para cogerla.

CONSEJOS

TÁCTICAS PARA GANAR

Cómo salir a tope

Cuando se vayan encendiendo las luces rojas del semáforo, comienza a dar toques al acelerador en la cuarta luz y continúa haciéndolo con la misma cadencia hasta llegar a ocho. Ése es el momento en que se da la salida y puedes acelerar a tope.







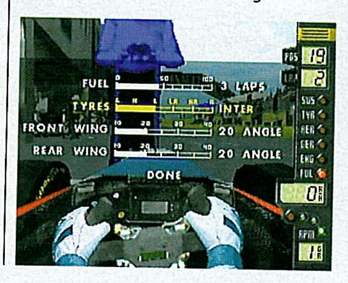
¿Con ayuda o sin ayuda?

Tus primeros pinitos en el circuito puedes hacerlos poniendo en "on" las opciones para que la computadora te ayude a frenar y acelerar. Sin embargo, tu objetivo debe ser jugar sin asistencia, aunque el control sea más difícil.



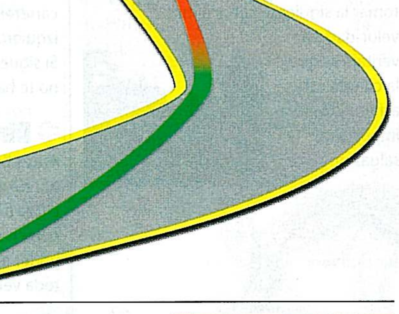
Entrada en boxes

Si la opción de "damage" está activada, tu coche sufrirá daños que debes reparar en boxes. Los choques contra otros coches o contra las vallas dañan la suspensión; los frenazos bruscos pueden hacer polvo tu cambio de marchas; si giras de forma brusca o derrapas se desgastan antes tus neumáticos; y por supuesto, el fuel se te gasta en las carreras más largas.



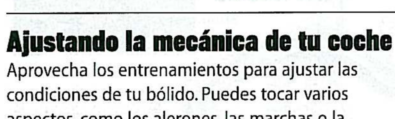
Así se debe trazar una curva

Uno de los aspectos más difíciles de «F-1 WGP» es la trazada de las curvas. En este dibujo te mostramos cómo debes tomarlas: tienes que frenar antes de entrar en ella, abrirte bien y dirigirte hacia su vértice. Justo cuando llegues al centro, comienza a acelerar hacia el exterior.



Ajustando la mecánica de tu coche

Aprovecha los entrenamientos para ajustar las condiciones de tu bólido. Puedes tocar varios aspectos, como los alerones, las marchas o la dirección. Nosotros te recomendamos una configuración en cada circuito, pero tú puedes buscar una que vaya mejor a tu forma de conducir.



¿Manual o automático?

Jugar con el cambio manual es llevar el realismo al máximo, pero también una hazaña sólo para expertos. Si lo consigues, puedes utilizar las marchas como freno motor al tomar cada curva. Con el cambio automático tienes que utilizar mucho más el freno normal.

Significado de nuestras señales

La línea oscura que recorre la pista te indica el sitio de la trazada natural. Trata de seguirla cuando tomes una curva.

Las marcas amarillas indican que entras en una zona en la que debes ir con precaución, quizá sin frenar, pero sí disminuyendo la velocidad.

Las marcas rojas son una señal de peligro inmediato. Aquí debes frenar bastante, porque se acerca una curva muy peligrosa.

FASE 3

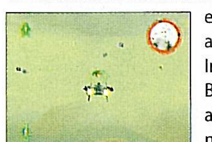
THE SEARCH FOR NONNAH A-WING

También los rebeldes tienen algún piloto despistadillo, que se empotra contra la calmada superficie de un lago.

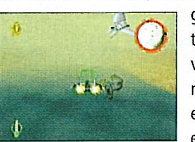
Por eso, en esta misión, nuestro deber es encontrar la nave y rescatar todos los rebeldes que podamos, a la vez que mantenemos a raya a las naves enemigas

❶ Localizar la nave Nonnah

Aunque el nivel es bastante simple, hay que estar acostumbrado a la mayor velocidad del A-Wing respecto al X-Wing. La nave puede estar situada en tres lugares, pero no tenemos por qué encontrarla nosotros. Basta con ir



eliminando algunos Droids, Interceptors, Bombers y algún Tie normal, para que alguien diga por radio que la nave ha sido encontrada. Si quieres ser tú quien hable por la radio, una de las ubicaciones está, nada más comenzar, desviándose a la izquierda unos noventa



grados. Dándole toda la velocidad a nuestra nave, la encontraremos en 10 segundos.

❷ Proteger la nave del ataque imperial

Sigue el rádar hasta llegar al lago en cuestión. Verás la Nonnah "espiazá", y una nave del imperio descargando cuatro AT-ST en una orilla. Acaba con ellos



Medalla de Oro			
TIEMPO	10:00	SALVADOS	1
ENEMIGOS	38	BONUS	0
ACIERTO	20%		

y con las torretas láser móviles que veas en tus rasantes. Verás una escena en la que vienen algunos Bombers. Intenta cargártelos rápido, pues son más peligrosos que los Interceptors que aparecen después. Machaca los AT-PT y torretas láser restantes. Ahora la nave de rescate despega, y nosotros debemos protegerla de alrededor de 15 ó 20 Bombers, Interceptors y Tie normales. Es bastante difícil eliminarlos, así que intenta atacar desde fuera del meollo para no meterte en fuego cruzado.

TRUCO Para subir enormemente tu acierto en disparos, ataca a la nave que descarga los AT-ST.

FASE 4

DEFECTION AT CORELLIA Speeder

Bienvenido a uno de los niveles más difíciles del juego. Sobrevivir es fácil, pero terminar esta misión puede costarte un riñón. Desde el comienzo nos meten prisa: ven a la torre, mata ese AT-AT, tráeme un café con pastas... y todo sin dártela con los enormes edificios, las montañas que rodean la ciudad, o una superficie acuática (pregunta al piloto del Nonnah).

❶ Investigar señales sin identificar

La misión comienza con cinco segundos de tranquilidad total, único respiro de la misión, así que llena bien los pulmones



antes de ir hacia donde el radar indica con el acelerador pulsado, y eliminar cinco o seis Droids con la maestría de la primera fase. Tus compañeros se cargan alguno, así que, si te sobra tiempo, empieza a desvolar lo volado, y dirígete hacia la ciudad. Así ganaremos algo de tiempo antes de que alguien nos diga que debemos...

❷ Proteger The Capital Tower

Este objetivo es el más importante de la fase. No podremos resolverlo hasta que hayamos completado satisfactoriamente el siguiente, con lo que nos ocupará la mayor parte del nivel. Cuando llegamos a la torre, vemos varios Bombers haciendo de las suyas sobre la Torre. Ensáñate con cada uno de ellos. Persíguelos aunque te alejes un poco, volviendo a la torre para echarle el ojo a otro, hasta que 10 ú 11 de esos desgraciados caigan. Debes intentar hacerlo lo más rápido posible, pues la torre va sufriendo los bombazos, y nos pueden "echar" de la fase. Una vez eliminados, alguien dice no sé qué de...





❸ Proteger The Tech Center

En el intervalo de tiempo del viaje hasta el centro tecnológico de la ciudad, podemos intentar cargarnos alguna ▶

TRUCO La manera más segura de dar tres vueltas alrededor del AT-AT consiste en mantener pulsado el freno, y dejar algo de distancia entre nuestra nave y sus patas.



NIVEL 1

Mumbo's Mountain CONTINUACIÓN

La calavera de Mumbo

Haz un salto hacia atrás para coger la pieza que está oculta en el ojo izquierdo de la calavera donde vive Mumbo. Sólo podrás conseguir esta pieza si antes has aprendido el movimiento especial.



La torre de Ticker

Recoge cinco fichas de Mumbo y entra en su cabaña para que te transforme en una termita. Sólo entonces podrás subir a lo alto de la torre de Ticker para coger esta pieza.





Coge todas las notas

Toma "nota": **7 en el puente,** 6 en el lago, **9 en la subida a la torre,** 4 en la subida a las ruinas, **14 sobre las ruinas,** 21 en la ladera marrón, **18 en la verde,** 6 sobre las cabañas, **5 en las cabañas destruidas,** 4 en la cabaña de Mumbo y **6 en la torre. ¡A por ellas!**



La guarida de Grunty

Activa el switch de Grunty en la última columna junto a Conga, para descubrir una pieza en una colina fuera del nivel. Cógela transformado en termita.



Vidas extra

1. En una de las cabañas destruidas.
2. Encima de la torre de Ticker.





¡¡TRUCO!! Mumbo guarda a menudo ítems en la estantería que hay en su cabaña. Salta sobre la columna que no está iluminada para alcanzarla.

NIVEL 2

Treasure Trove Cove

Coloca las piezas en el puzzle de Treasure Trove Cove, sube la rampa y sumérgete en la piscina.

Sal a través de la cara en la pared de la cueva, y entra en la habitación que tiene un cofre del tesoro. Salta dentro.

Nuevos movimientos

Vuelo: En el nido de Salty Hippo.
Salto de muelles: En el acantilado al que se llega por las columnas.



Agua minada

Pasado Salty Hippo, cruza las cajas flotantes y sube a la piscina minada. Bucea hasta el fondo.

Nipper

Cuando Nipper deje de pellizcar, corre y picotea sus ojos. Hazlo tres veces para derrotarle, y luego métete dentro y acaba con dos cangrejos.



Salty Hippo

Rompe la trampilla en la cubierta, y bucea hasta el oro.



Dáselo a Blubber. Salta al agua y nada por la ventanilla abierta para coger más. Cámbiaselo a Blubber por la pieza.

El acantilado

Recorre los salientes haciendo doble salto para conseguir una nueva pieza.



CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Para evitar a Snacker el tiburón, haz un doble salto antes de caer en el agua y evita nadar todo el rato. Cuanto más estés en el mar, más probable es que te muerda.

CIRCUITO 1

ALBERT PARK GP de Australia (5.301 m)

Tu debut en el campeonato te lleva hasta el circuito de Australia, un trazado largo y bastante rápido.

El recorrido está bien señalizado, y la anchura de la pista te permite adelantar sin problemas. La única preocupación son algunas curvas muy cerradas.

❶ El giro más difícil

Esta curva a la derecha es el giro más complicado del circuito. Frena cuando te acerques a ella para poder trazarla bien y ábrete a la derecha a la salida.





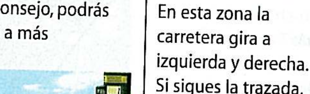
❷ Cuneta asfaltada

Si has seguido nuestro consejo, podrás tomar la siguiente curva a más velocidad. La ventaja es que la cuneta está asfaltada y no importa que te salgas un poco.



❸ Sin tocar el freno

En esta zona la carretera gira a izquierda y derecha. Si sigues la trazada, no te hará falta frenar.



❹ Directo a la meta

Antes llegar a la recta de meta hay un par de giros complicados. Frena en la curva a la derecha para poder entrar a toda velocidad.



Configuración recomendada	
F-WING:	15
R-WING:	20
GEAR:	SH
SUSP:	MH
STEER:	22

TIEMPOS Récord del circuito: 1:30.58
Récord Nintendo Acción: 1:17.66

CIRCUITO 2

INTERLAGOS GP de Brasil (4.292 m)

El de Interlagos es un circuito sinuoso, con bajadas y subidas constantes que dificultan la visión.

Durante la mayor parte del recorrido puedes pisar el acelerador a fondo, pero tiene una curva bastante complicada poco después de la salida. Cuidado con los atascos que se pueden producir allí. Luego viene una zona de curvas que conviene que tomes a baja velocidad.

❶ Salida cuesta abajo

La salida de este Gran Premio es un poco peliaguda, porque a una recta corta le sigue una bajada con un par de curvas. Puedes entrar rápido tras la señal, pero la curva se cierra a la izquierda justo después.



Configuración recomendada			
F-WING:	30	SUSP:	MH
R-WING:	25	STEER:	24
GEAR:	SL		

❷ Un peralte perfecto

El peralte del tramo que precede a las "S" te permite tomar las curvas a máxima velocidad.

❸ Zona de curvas

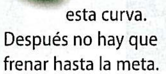
En estas dos curvas que hemos marcado en rojo tienes que ir despacio. En la amarilla entre ellas puedes acelerar.



❹ Último peligro

Evita irte a la hierba en esta curva. Después no hay que frenar hasta la meta.





TIEMPOS Récord del circuito: 1:18.39
Récord Nintendo Acción: 1:08.25

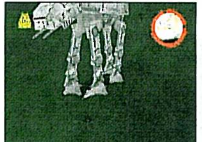


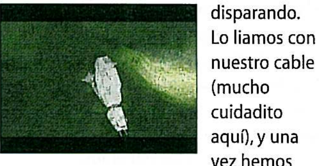


FASE 4 CONTINUACIÓN

DEFECTION AT CORELLIA Speeder

torreta, porque nada ocurre allí hasta que llegamos con nuestra nave. Al entrar en escena, debemos ocuparnos de los Bombers que por allí pululan, lo primero, y unos Tie normales después, porque ya sabemos las consecuencias de hacerlo al revés ("patado en espaldo", y fuera de la fase). Persigue, al igual que antes, a cada Bomber hasta derribarlo. Con 2 ó 3 que caigan, veremos al Halcón Milenario derribando un Tie. Ha sido un placer. De vuelta a la Torre, debemos encargarnos del AT-AT que se acerca



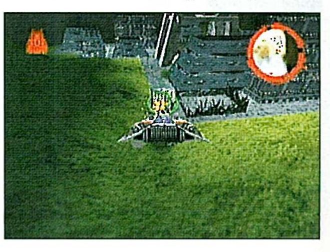


disparando. Lo liamos con nuestro cable (mucho cuidadito aquí), y una vez hemos dado tres vueltas, cae como un pelele. Ahora, tranquilamente, mata dos escurridizos Ties y observa la escena.

4 Proteger los transbordadores de evacuación

Encamínate hacia el edificio que estamos protegiendo y dispara contra los soldados de a pie, pequeñitos y fáciles de eliminar, pero que disparan como Burt Reynolds, digo Clint Eastwood. Ahora verás dos AT-ST. Nada, nada, directos a la cabeza. Haciendo círculos alrededor, y centrándonos sólo en uno de ellos, los machacamos en nada de tiempo. Pero, ¡repámpanos!, ahí viene otro AT-AT. Esta vez deberemos empezar a soltar el freno para hacerle tropezar, ya que el tiempo de que disponemos es menor. Una vez "desmorrado", las naves amigas despegan, y 6 Tie normales quieren aguar la fiesta. Ataca sin alejarte demasiado de las naves y... ¡lo lograste!

Medalla de oro	
TIEMPO	10:00
ENEMIGOS	50
ACIERTO	20%
SALVADOS	95
BONUS	1



TRUCO El mejor momento para conseguir los bonus, escondidos en una construcción pequeña, en una esquina, es justo antes de enrollarte al último AT-AT. Tienes el tiempo justo.

FASE 5

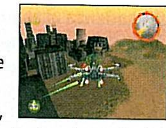
LIBERATION OF GERRARD V X-WING

Ponte el uniforme, Luke Ambrosio. Nos toca escoltar a los señores al campo de tiro para que prueben su puntería sobre unas enormes naves. Nosotros no podemos derribar esas naves de cargamento, pero los Y-Wing sí. Esquiva montones de disparos, acompaña a los verdaderos héroes, y machaca la torre de vigilancia del Imperio que somete a la ciudad.

1, 2 y 3 Escoltar los Y-Wing hasta sus objetivos, inutilizar Civilian Yachts y destruir Big Gun Turret

Este es un nivel diferente, casi no te enteras de lo que estás haciendo hasta que lo has hecho. Para cumplir el primer objetivo, comienza por cargarte la torreta que tienes a la vista nada más empezar. Después, gira a la derecha para la siguiente torreta. Elévate y cuélate entre los dos edificios de la izquierda para destruir una torreta sobre la azotea. Aprovecha el tirón para disparar a la torreta que tienes enfrente, sobre la ladera de la montaña. Sigue la ladera hacia la derecha para eliminar todas las de las montañas lo más rápidamente posible. Luego gira en redondo y encara la torreta sobre el edificio central. Si te ilusiona, puedes eliminar otra que hay en el suelo, entre los edificios, y subir para reventar la última,sobre un tejado a la derecha de la ciudad. Verás cómo se acerca el escuadrón 128 del Imperio, con la hábil Kasan Moor como comandante. Hay que darse prisa, que ya están al llegar.





Ve al siguiente área, tras las montañas de la derecha, y elimina todas las torretas láser y lanzamisiles que verás sobre las laderas y montecillos. Por allí también encontrarás algunos Tie Fighters que van a por ti. Elimínalos con giros rápidos, y pulsando el acelerador cuando estés tras ellos. No falla la táctica. Por fin verás una torre que destaca entre los demás edificios. Sólo hay que pegarle con los misiles y, por fin podrás decir lo de misión cumplida.



Medalla de oro	
TIEMPO	5:15
ENEMIGOS	33
ACIERTO	30%
SALVADOS	6
BONUS	1

TRUCO Utiliza los misiles para las torretas del principio, las de las montañas, y para la torre final. Para conseguir el oro hay que mantener todos los Y-wings con vida. Una proeza.

NIVEL 2

Treasure Trove Cove CONTINUACIÓN

Coge todas las notas

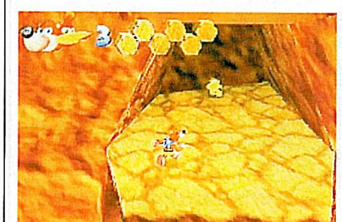
4 en el muelle, 12 en la escalera hacia el cofre que muerde, **3 en la piscina, pasada la primera pieza de puzzle,** 8 en las palmeras junto a Salty Hippo, **12 en el camino rocoso elevado,** 6 dentro de la concha de Nipper, **11 en las escaleras al mástil de Salty Hippo,** 8 en Salty Hippo, **4 en un cofre,** 4 en el camino a la torre, **3 sobre una de las columnas con panel de muelles,** 6 en la última plataforma de la caza del tesoro, **5 en el castillo sumergido,** 4 dentro del mismo castillo, **1 en la entrada a lo más alto de la isla,** 3 en las rampas espirales y **5 en lo alto del faro.**

Caza del tesoro

Sigue el camino verde a la roca con una X roja, haz una culada y aparecerá una flecha. Sigue las flechas y aplasta las X hasta ver el mensaje "You´ll never find me". Salta a la isla con otra X roja y aplástala.

Cueva de los muelles

Salta por los pilares con panel de muelles, hasta la cueva donde está la pieza.



El puzzle de baldosas





Encuentra el cubo y déjate caer desde la plataforma superior. Lánzale huevos de espaldas y se llenará el estanque para que puedas entrar en el castillo. Dentro, tienes que marcar las letras de BANJO KAZOOIE antes de que se acabe el tiempo. Mata al cangrejo y coge la pieza.

El tesoro de Grunty

Enfrente de la cueva que lleva al faro, hay otra con un cofre que muerde. Salta dentro para conseguir la pieza. Te costará un poco, porque el cofre está hambriento.



¡¡TRUCO!! Puedes hacer que Snacker se atasque si pones un obstáculo entre tú y él. Intenta nadar alrededor de objetos para que el tiburón vaya más lento.

Dónde encontrar los Jinjos

Amarillo: En la palmera en la cima de la isla.

Naranja: En el pico, cerca de la primera pieza.

Rosa: Junto a esta roca de la caza del tesoro.

Verde: En el mástil de Salty Hoppy.

Azul: Bajo el muelle de inicio de fase.

El faro



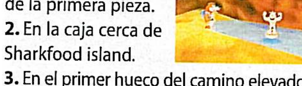
Vuela desde el nido de Salty Hippo a la cueva de la derecha del arco en el centro de la isla. Entra para llegar a la cima, y sigue las rampas hasta el pie del faro. Rompe la puerta y coge la pieza que está en lo alto.

Gruntilda

Al romper el interruptor de Gruntilda, aparece la pieza en un barco hundido fuera del nivel.



Vidas extra



1. En el borde, cerca de la primera pieza.
2. En la caja cerca de Sharkfood island.
3. En el primer hueco del camino elevado.

¡¡TRUCO!! Usa la carga de pico para acabar con los enemigos lentos, como los cangrejos. Necesitarás utilizar ataques diferentes para cada enemigo.

CIRCUITO 3

BUENOS AIRES GP de Argentina (4.259 m)

No hay más que echar un vistazo al mapa de este circuito para comprender que se trata de un recorrido difícil y muy técnico.

En Argentina te encuentras nada menos que con cinco curvas de 180º, y además ni la señalización ni la visibilidad son buenas. Para colmo, hay otros giros engañosos, que pese a su aspecto se pueden tomar a gran velocidad.

1 Salida rápida

Con un poco de precaución en este viraje a la derecha, puedes tener un buen inicio de carrera.



2 No las tengas miedo

No te dejes impresionar por el aspecto de esta curva ni por la señal que la precede. Puedes tomar ésta y la siguiente sin pisar el freno.

3 La chicane del infierno

Esta chicane es dificilísima de trazar bien. Se entra en ángulo recto a la izquierda y justo después se cambia a la derecha. La cuesta abajo tampoco ayuda.



4 A la arena o a la meta

En esta curva te juegas tener una buena entrada en la recta de meta. Si te pasas de frenada acabas en la arena.



Configuración recomendada	
F - WING:	35
R -WING:	40
GEAR:	SL
SUSP:	MH
STEER:	26

TIEMPOS Récord del circuito: 1:27.98
Récord Nintendo Acción: 1:13.36

CIRCUITO 4

IMOLA GP de San Marino (4.930 m)

Otro circuito de los rápidos, aunque en este caso la pista no es demasiado ancha, y puedes tener problemas con los adelantamientos.

Pese a que prácticamente no hay una recta propiamente dicha, en este circuito es posible tomar la mayor parte de las curvas a una velocidad muy alta si consigues mantener la concentración al máximo en las trazadas.

1 Volantazos rápidos

Tras la salida viene una semi-recta larguísima que sólo se tuerce en dos ligeros giros a izquierda y derecha. Un movimiento rápido del volante te permitirá superarlos sin frenar.



2 Trázala bien, por favor



En esta curva puedes entrar a tope, pero es fundamental que la traces bien.

3 ¿Atajas o no atajas?

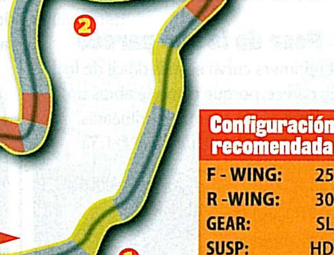
Si no puedes trazar bien aquí, mejor ataja por el césped antes que chocarte contra el muro.

4 Problemas en los boxes

Justo a la altura de la entrada a boxes viene el giro más comprometido. Frena bien y tuerce todo a la izquierda. Después gira otra vez a la derecha para entrar en la recta de meta.







Configuración recomendada	
F - WING:	25
R -WING:	30
GEAR:	SL
SUSP:	HD
STEER:	28

TIEMPOS Récord del circuito: 1:25.53
Récord Nintendo Acción: 1:19.73

FASE 6

THE JADE MOON X-WING

Comienza el segundo capítulo de este relato jugable. Tú, un generador lleno de curvas, tu bello X-Wing, la noche, ¡y la luna! (la,la,la) Una preciosa luna ilumina los angostos parajes de esta fase, en la que la comandante Moor se une a nuestro escuadrón como aliada rebelde.

1 Utilizar la zanja para evitar los misiles

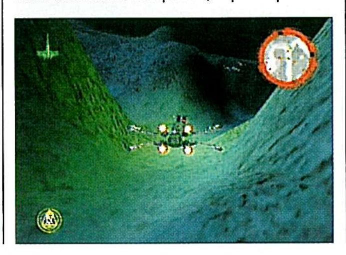
Este nivel es muy divertido, a no ser que no tengas ni idea de lo que hay que hacer, pero para eso estamos. Cuando hayas pasado la primera colina verás



algunos edificios y un AT-PT difícil de localizar. Destrózalo junto con los edificios adyacentes. Luego, los otros 3 AT-PT, y las torretas láser que hay alrededor del escudo de energía. Después, dirígete al lugar de comienzo para entrar en el cañón, donde debes volar bajo para evitar los láser enemigos.

2 Localizar y destruir el generador del escudo y escoltar las tropas de Madine

Si no has dado a la pausa, espero que



Medalla de Oro

TIEMPO	6:00	SALVADOS	7
ENEMIGOS	45	BONUS	1
ACIERTO	40%		

hayas girado a la derecha tras eliminar la torreta situada en el suelo, justo antes de la bifurcación. Cuando salgas del cañón, aparecerás en una explanada con el generador a la derecha, unas cuantas torretas, un AT-ST y varios edificios imperiales. Elimina primero las 3 torretas, luego el AT-ST, las edificios, y, por último, el generador. Para no dártela, escoge un ángulo abierto a la hora de dispararle, ve bastante pegado al suelo, y gira a la izquierda. Repítelo hasta que reviente y veas la secuencia que anuncia la desactivación del escudo y el consecuente ataque. Vuelve hacia donde se va a producir el ataque por el mismo cañón que utilizaste, pero esta vez puedes ir por la parte superior,



intentando destruir las torretas lanzamisiles que antes nos amenzaban, aunque no tienes por qué hacerlo si aún les debes respeto. Enfila de nuevo hacia la base del Imperio para ver lo que queda por destruir, que son varios edificios y cuatro AT-PT. Si no ves el cuarto, es que no has visto al de la hondonada, con lo que habrá que cargárselo elevándose para atacarle en picado (ten cuidado con el



morro de tu X-Wing). Una vez los hayas dejado ahí, la cosa no ha acabado, ya que debes evitar que tus amigos, los que van por abajo, queden hechos papilla por los ataques de algunos Tie Bomber y Tie Interceptor que vienen a decirnos cuatro frescas.



Como era de esperar, tienes que atacar primero a los Bomber, para que no nos rompan nada importante, y luego a los Interceptor, que, por cierto te perseguirán mientras machacas Bombers, así



que sé cuidadoso. Cuando te crees que has terminado, llegan unos pocos Tie Fighter y te ponen nervioso. Pero si consigues cargártelos, con giros y disparos rápidos, habrás concluido este nocturno nivel.

Item: Advanced Shield

En el cañón existe una bifurcación, en la que debemos tomar el



camino de la derecha para no perder tiempo. Pero si vamos a la izquierda, llegaremos a una pequeña base con pocas construcciones y alguna torreta. En una de las construcciones se encuentra un reforzador para el escudo de nuestro querido X-Wing.

TRUCO Puedes adelantar a los demás X-Wing en el cañón para recoger el ítem secreto. Basta con cerrar las alas, poner el X-Wing de lado con ayuda del botón R, y girar a tiempo.

TRUCO Para abatir con más seguridad los Bombers, vuela también tú en círculo, con el freno pulsado en los giros, y soltándolo cuando convenga acortar distancias.

NIVEL 3

Clanker's Cavern

Usa el panel de muelles de la rampa verde para coger la pieza. Sube por ella hasta la tubería. Súbete a la tubería y entra por el túnel. Déjate caer a la derecha y activa el switch para que suban otras dos tuberías. Salta al lago y entra en Clanker´s Cavern.

Nuevos movimientos

Invulnerabilidad: En la entrada a la habitación de las cuchillas (pieza 7).



Buceador

Sumérgete a la izquierda de Clanker y verás una tubería cerca de la cola. Coge aire y atraviésala tan rápido como puedas. Coge la pieza y vuelve deprisa.

Cangrejos mutantes

Nada por el túnel que está junto a la cola de Clanker para llegar a la sala de los cangrejos. Mátalos y aparecerá una pieza.



El ancla de Clanker

Nada hasta el extremo de la cadena del ancla, y atraviesa la llave que le mantiene preso. Hazlo tres veces y la cadena se soltará, saliendo a la superficie. Coge la pieza de su espalda.





Respiradero

Salta sobre la plataforma que está en el agujero por el que respira Clanker. Sigue el camino con cuidado hasta la pieza. ¡Y otra en tu bolsillo!





La garganta de Clanker

Déjate caer por el respiradero de Clanker. Esquiva las cuchillas que giran para coger la pieza.

Las entrañas de Clanker

Salta o nada a través de todos los aros, empezando por el verde, antes de que se acabe el tiempo. ¡Tendrás que practicar un poco!

Coge todas las notas

8 en la tubería, 6 en la tubería que lleva a la cueva de Clanker, **7 en la que está a su izquierda,** 8 en la sala de los cangrejos mutantes, **2 en las habitaciones elevadas,** 8 bajo la cadena del ancla, **10 en la espalda,** 4 en el camino sobre Clanker, **6 en la garganta,** 8 en la boca, **5 en el túnel de salida de sus entrañas,** 3 en otro túnel que sale también de ahí, **6 en la sala de las cuchillas,** 4 en la tubería de



la pared que está a la izquierda de Clanker, **5 en una tubería que sube, también a su izquierda,** y 10 en la tubería más alta de la fase.

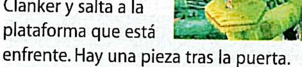
No te cortes

Vuela a través del túnel sobre la zona de los aros, hasta llegar a otra sala con cuchillas. Esquívalas y al final encontrarás otra pieza.



En la cola

Súbete a la cola de Clanker y salta a la plataforma que está enfrente. Hay una pieza tras la puerta.



Dolor de muelas

Dispara un huevo a los dientes amarillos de Clanker. En la boca hay dos piezas.





CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Usa un Rat-a-tat Rap para librarte de los enemigos que salen de las rejillas. Te ahorras disparales huevos. También puedes utilizar esta táctica más adelante.

¡¡TRUCO!! Cuando nades, ponte en posición vertical y pulsa B para dar una brazada. Si avanzas demasiado, pulsa A para retomar el control.

CIRCUITO 5

MONTECARLO GP de Mónaco (3.366 m)

Sin lugar a dudas, éste es el circuito más carismático del mundial, pero también el más difícil por sus continuas curvas. La velocidad es reducidísima en algunos tramos, y las curvas muy cerradas. La carretera es estrecha y sin cunetas, así que lo mejor para adelantar es esperar la retirada de los rivales. ¡Y acuérdate de visitar los boxes!

1 Peor de lo que parece

Esta primera curva es más difícil de lo que parece, porque como te abras un poco más de la cuenta te golpearás con ese cartel azul que pone F-1. Ya sabes, lo de siempre: frena antes de entrar para no llevarte una sorpresa desagradable.





2 ¡Aprovecha ahora!

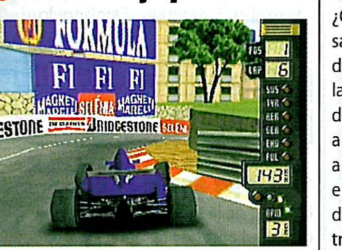
Después de esa primera curva viene una cuesta arriba bastante larga que es uno de los pocos tramos del circuito en los que puedes pisarle a fondo. Así que aprovecha para ganar posiciones.

Configuración recomendada

F - WING:	35
R -WING:	30
GEAR:	LO
SUSP:	MH
STEER:	28

3 Cuesta abajo y frenando





Seguro que este tramo lo has visto más de una vez por televisión. La serie de curvas cerradísimas que te llevan cuesta abajo hasta la entrada del túnel es una de las secuencias más famosas de la Fórmula 1. Y claro, también una de las más difíciles de todo el juego, así que frena a tope, cuídate de los embotellamientos que pueda haber y no bajes la guardia con la última a la derecha antes del túnel.

4 Dentro del túnel

¿Conseguiste salir sano y salvo del infierno de las curvas? Pues dale una alegría a tu coche y pisa a fondo el acelerador cuando estés en el túnel. Tiene una pequeña curva a la derecha, pero es el segundo y último tramo del circuito donde puedes correr.

5 ¡Cuidado a la salida!

Poco después de la salida del túnel viene un zig-zag rapidísimo a izquierda y derecha. Frena a tope para tomarlo como es debido, porque si sigues recto te verás metido de lleno en un callejón sin salida.



6 Sin descanso al final

Esta visto que en Mónaco no hay un sólo momento de descanso. Después de la zona de las tribunas que pasa junto al mar, viene otra serie de curvas muy cerradas que tienes que coger a poca velocidad. Debes tener especial cuidado con la última antes de la meta, porque es cuesta arriba y tiene a la derecha la entrada a los boxes. ¡No te equivoques!





TIEMPOS Récord del circuito: 1:53.32 Récord Nintendo Acción: 1:15.07



FASE 7

IMPERIAL CONSTRUCTION YARDS Speeder

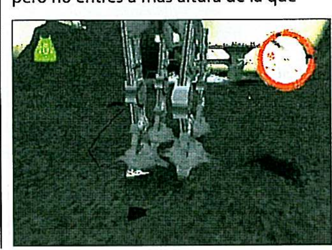
Ahora somos nosotros los que llegamos para jorobarles el día a los Imperiales. Destroza a gusto, que nada es tuyo.

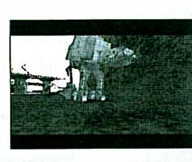
El Imperio también tiene hogar, aunque no muy acogedor, ya que es una fábrica de AT-ST y AT-AT. Es nuestra oportunidad para colarnos como Pedro por su casa.

1 Aproximarse a la base sin ser detectado

Este nivel es otro de los candidatos al más duro del juego, pero hay algunos truquillos para hacerlo más fácil. Lo primero es evitar que los radares nos detecten. Para ello, debemos ir volando bajo mientras no veamos ninguno, y, una vez divisado, mantenernos siempre por debajo de él, o como máximo a su misma altura. También debemos frenar para que nos dé tiempo de hincharle a disparos y no darnos contra él en nuesto afán destructor. En la bifurcación hay un radar en la curva de la izquierda. No hace falta cargárselo, pero si te llaman perfeccionista, lo que debes hacer es entrar por la izquierda con ambos frenos pulsados (Z y R) y girando a la derecha. Roza la pequeña elevación si hace falta, pero no entres a más altura de la que está el radar. Dispara como una bestia y reviéntalo en dos segundos. Si no lo consigues, estás fuera de la fase, ya sea poque te han detectado, o por dártela contra el pobre radar. Pero si lo has conseguido, gira un poco a la derecha y verás los últimos radares que eliminar. Nada difícil. Gira un poco a la derecha, baja la altitud, dispara, y ya estás dentro.









Medalla de Oro			
TIEMPO	6:30	SALVADOS	0
ENEMIGOS	80	BONUS	1
ACIERTO	45%		

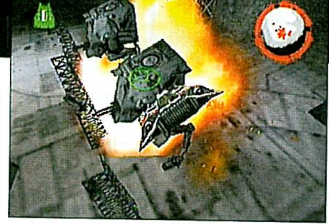
TRUCO Para eliminar con toda seguridad los radares, ve siempre a ras de suelo y levanta el morro, a velocidad mínima, sólo cuando tengas que disparar.

2 y 3 Destruir las fábricas de AT-AT y AT-ST

La fábrica se divide en cuatro bases, pero sólo tienes que eliminar completamente dos de ellas. Una vez eliminado el último radar, sigue recto y cuélate a la izquierda de la montaña que viene de frente. Coge el camino de la izquierda y cárgate un lanzador de tierra. Ahora entrarás en un lugar con cuatro torrretas (dos de misiles y dos de láser), un AT-AT, un AT-ST y la fábrica de AT-AT. Elimina primero las torretas láser para que no te machaquen, y no te preocupes por el AT-AT. Destroza las torretas lanzamisiles y después las tres construcciones, con lo que habrás conseguido finiquitar la fábrica de AT-AT. Si no te das prisa, es probable que veas cómo alguno de los AT-AT comienza a andar, así que sé rápido. Esquiva los disparos del AT-AT (si quieres, te lo puedes cargar, pero tendrás menos tiempo) y ve a la izquierda en cuanto puedas. Verás otro AT-AT y otras bases con construcciones. También puedes entretenerte un poco con ellos, si es ese tu deseo. Gira de nuevo a la izquierda y encontrarás un AT-ST y torretas. Elimínalos, y si el AT-ST que permanece inerte empieza a moverse, date prisa en destruir los tres edificios de esta base, para terminar con la última fábrica, la de AT-ST, y dar por concluida la misión.











Item: Advanced Bombs

En una de las bases que no es necesario destruir, puedes encontrar, en una esquina, un edificio que contiene bombas avanzadas, un lujo para destruir otros edificios.



TRUCO Para no sufrir demasiados daños, elimina, por este orden, las torretas lanzamisiles, las láser, los AT-AT y, por último, los AT-ST. De todas formas es fácil perder una vida.



NIVEL 3

Clanker's Cavern CONTINUACIÓN

Dónde encontrar los Jinjos

Azul: Tubería submarina, a la derecha de Clanker.

Verde: Al pie de la cadena del ancla.

Rosa: En un túnel a las entrañas de Clanker.

Naranja: De la aleta izquierda a la plataforma. Sube y rompe la rejilla.

Amarillo: Sigue el camino de tuberías en la primera sala. Está tras la colmena.

La guarida de Grunty

Golpea el switch dentro de Clanker y se elevarán los ojos de Gruntilda. Haz una culada sobre ellos para coger la pieza.



Vidas extra

Hay dos en este nivel.

1. Sobre el panel de muelles en la cueva de Clanker.

2. Dentro de la tubería vertical en la cueva de Clanker.

¡¡TRUCO!! Comprueba tu nivel de aire, especialmente en la zona del ancla. Procura coger una burbuja sólo cuando te queden dos porciones de aire.

NIVEL 4

Bubblegloop Swamp

Fuera de Clanker´s Cavern, pulsa el segundo interruptor y escala la tubería que cruza la piscina.

Pulsa el switch de la rejilla, y bucea para colocar las piezas. Regresa a la sala del desagüe y escala la colina para dar a la sala pantanosa con una estatua de Grunty. Entra en la puerta de la izquierda.

Nuevos movimientos

Botas-Zancos: En la primera sala.



Huevo rosa

Usa el salto de muelles para subirte al huevo, y una carga de pico para romper la primera capa. Bájate y haz un Rat-a-tat Rap para la segunda. Así, hasta que veas la pieza.



La carrera del pantano

Haz una carga de pico sobre el switch verde con la imagen de un puzzle, y una pieza aparecerá en el camino de arriba. Tienes 45 segundos para cogerla. Ve por ella con Kazooie.



Coge todas las notas

5 en el primer puente, 15 en los troncos flotantes, **5 junto al huevo rosa,** 20 de camino a la segunda pieza, **5 en la nariz del cocodrilo,** 5 en el pantano tras él, **4 en las patas de la tortuga,** 9 bajo las cabañas, **6 en los orificios nasales del cocodrilo,** 12 en el laberinto, **6 en la panza de la tortuga,** 5 en la cabaña rota y **3 en las cañas.**



CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Cuando lleves las Botas-Zancos, un tic-tac te indicará que se están gastando. En ese caso busca un terreno seco rápidamente.

CIRCUITO 6

BARCELONA GP de España (4.728 m)

Nuestro circuito de Montmeló es de los más rápidos del mundial, y bastante fácil técnicamente.

Apenas hay tres curvas que te puedan plantear problemas serios, y el resto puedes pasarlas con el pie a fondo en el pedal del acelerador. Además, la línea de visión a la salida de cada giro es muy buena, y eso te facilita las cosas.

1 Un giro y a correr

Tras la salida, sólo la primera curva a la derecha es difícil. Después viene una zona con virajes abiertos para correr.



2 La curva de Bridgestone

Quédate con la situación de esta curva, porque es la más complicada del circuito. Está situada entre los dos puentes con carteles de Bridgestone.

3 El ángulo no es tan malo

Este ángulo tiene mala pinta, pero se puede tomar a tope apurando la trazada.



4 A tope desde aquí

La curva de la tribuna es la última dificultad antes de la meta. A partir de aquí, no pises el freno.



Configuración recomendada	
F - WING:	25
R -WING:	25
GEAR:	HI
SUSP:	MH
STEER:	28



TIEMPOS Récord del circuito: 1:22.24 Récord Nintendo Acción: 1:14.97

CIRCUITO 7

MONTREAL GP de Canadá (4.421 m)

El de Canadá es un circuito incómodo y engañoso. Sus largas rectas invitan a correr, pero esconde varias trampas peligrosas.

Se trata de unas curvas en zig-zag que obligan a maniobrar muy rápido, y que se ven complicadas por la alta velocidad a la que llegas. Otro punto a vigilar son los adelantamientos, porque la carretera es muy estrecha.

1 ¡Menudo comienzo!

Las dos primeras curvas tras la salida son peligrosas, y pueden dar lugar a embotellamientos muy serios en la primera vuelta. La primera es a izquierda, y la segunda a derecha, más cerrada y en subida.

Configuración recomendada			
F - WING:	20	SUSP:	MH
R -WING:	20	STEER:	24
GEAR:	SH		

2 ¿Recto o a la derecha?

No te equivoques, tienes que girar a la derecha, pese a la mala visibilidad.

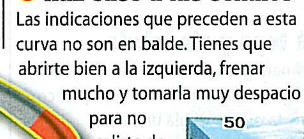


3 Frena con tiempo

A este giro cerrado llegas a toda velocidad. Frena con tiempo y no te equivoques con el desvío a la derecha que hay un poco antes.

4 Haz caso a las señales

Las indicaciones que preceden a esta curva no son en balde. Tienes que abrirte bien a la izquierda, frenar mucho y tomarla muy despacio para no salirte de la pista.

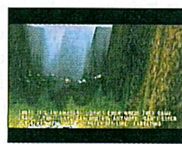




TIEMPOS Récord del circuito: 1:19.63 Récord Nintendo Acción: 1:11:02

FASE 8

ASSAULT ON KILE II Y-WING

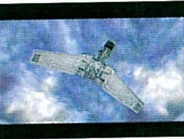


Cañones, cañones y más cañones. La fase es un laberinto, así que, ¿puedes ayudar a Luke a encontrar la salida? (aquí iría un dibujito...)
La superficie de Kile II es todo cañones y grandes áreas cerradas, donde se sitúa el aeropuerto Imperial, residencias de soldados y montones de radares.

❶ Localizar y destruir el Imperial Spaceport

Esta fase termina por convertirse en un galimatías de giros y bombazos, por lo que debes poner mucha atención en las bifurcaciones y terminar por aprendértelas. Lo primero es girar a la derecha cuando llegue la bifurcación, para luego encontrarse con otra y, esta vez, girar a la izquierda. Ahora llegarás a un lugar con dos torretas láser y un par de edificios. Elimina las torretas y sigue por la derecha. Después de un segundo giro a la derecha verás el aeropuerto, con muchas torretas y algunos Tie. Destrúyelo todo y finalizarás el primer objetivo.





❷ Localizar y destruir los Imperial Garrisons

Vuelve por el cañón y gira a la derecha cuando tengas oportunidad. Después de un pronunciado viraje y habiendo salido del cañón, verás la residencia de soldados, que consiste en cuatro barracas de feo aspecto (y peor olor, suponemos). Para eliminar el mal olor, utiliza "bombazos A. Porrillo", que además de ser de buena calidad, dan espectáculo. Si tardas demasiado en bombardear las barracas, verás que empiezan a salir soldados arma en mano, dispuestos a eliminarnos aunque sea a pedradas. Para estos hombrecillos que corretean por el terreno como una clase de quinto de EGB de excursión por La Pedriza, utiliza el disparo primario de la nave (botón B) y haz unas pocas rasantes para que vean quién eres. Chillan, los pobres, ¿verdad? Una pena, pero nunca llueve a gusto de todos. Hablando de "todos", ¿no tenía yo que destruir todos los radares?



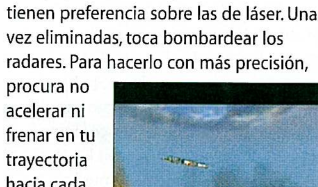




❸ Localizar y destruir todos los radares

Vuelve al cañón y sigue hacia delante. En la bifurcación gira a la izquierda, con lo que deberías ver el cantro de comunicaciones, con sus seis radares, unas pocas torretas, un gran edificio y algo de merengue por encima. Cárgate todo menos el merengue, que sólo era una broma. Primero las torretas, como siempre, recordando que las de misiles tienen preferencia sobre las de láser. Una vez eliminadas, toca bombardear los radares. Para hacerlo con más precisión, procura no acelerar ni frenar en tu trayectoria hacia cada uno de ellos, de manera que el punto de mira que se sitúa en el suelo se desplace uniformemente.
Luego revienta los pasillitos que unían los radares, y termina poniendo a caldo la gran construcción. Ya has terminado la misión, pero te advertimos que durante toda ella estarás acosado por Tie al pasar por el nudo de bifurcaciones, así que debes intentar recorrerlo con el acelerador presionado, o con mucha puntería. Por cierto, Wedge informará, por medio de una secuencia, de que ha sido hecho prisionero. No te preocupes, no has hecho nada mal. Tenía que ocurrir.





Medalla de oro	
TIEMPO	6:00
ENEMIGOS	65
ACIERTO	60%
SALVADOS	0
BONUS	0

TRUCO Si ves que vas a ser abatido, intenta acercarte a alguna torreta o construcción y descargar todas las bombas que te queden. Si además caes sobre una de ellas, mejor.

TRUCO Cuando estés destruyendo las casetas de soldados, levanta de vez en cuando la vista para destruir las naves de transporte enemigas. Dan puntos y te dejan muy a gusto.

NIVEL 4

Bubblegloop Swamp CONTINUACIÓN

Ranas



Ve a la isla con seis árboles talados. De cada uno salen ranas que te atacan, dos a la vez. Utiliza el Rat-a-tat Rap, y cárgatelas para coger la pieza.

Tanktup, la tortuga

Haz una carga de pico sobre las cuatro patas de la tortuga y las esconderá en su caparazón. Por último escupirá una pieza.



Dónde encontrar los Jinjos

Azul: En lo alto de una caña, tras el cocodrilo.

Verde: Cerca del camino que está elevado.

Rosa: Bajo una de las islas con cabañas.

Naranja: Fácil, justo detrás de Tanktup.

Amarillo: Junto al primer puente.

Tiptup

Entra en la boca de Tanktup para encontrar el coro de Tiptup. Aprende y repite tres secuencias de notas y colores para obtener la pieza.

El poblado de los árboles



Haz una carga de pico en la primera cabaña. Súbete a la siguiente cabaña y sigue adelante. La última tiene la pieza.

El laberinto del pantano



Sube la rampa junto al cocodrilo, coge las botas y cruza el laberinto. Pulsa el interruptor: 10 segundos para coger la pieza.

Croctus y compañía

Dispara un huevo en la boca del cocodrilo amarillo para que aparezca en otro lugar. Repite el proceso hasta el último, que te da la pieza.

Mr. Vile

Busca a Mumbo en el laberinto y conviértete en mini-cocodrilo. Entra por la nariz del cocodrilo y gana a Mr.Vile.



La guarida de Grunty

Activa el interruptor de Grunty en el poblado de los árboles y explotará el sombrero de su estatua en la habitación del pantano. Sube las escaleras en esta sala hasta una cámara con un caldero dorado en el centro. Rompe las puertas tapiadas con ladrillos para encontrar un interruptor. Rómpelo para activar un panel de muelles, y úsalo para entrar en el caldero. Así llegarás a la pieza.



Vidas extra

1. Encima del huevo rosa.
2. En el pantano junto a las cabañas.
3. Gana el juego extra de Mr. Vile (3).

¡¡TRUCO!! Ajusta tu vista en los caminos elevados, de forma que siempre veas lo que tienes delante. Resulta algo pesadete, pero es preferible ver hacia dónde vas.

¡¡TRUCO!! Visita de nuevo a Mr. Vile cuando tengas las zapatillas de correr. Así te será más fácil ganar el juego de las vidas extra.

CIRCUITO 8

MAGNY-COURS GP de Francia (4.247 m)

Cuidado con este circuito, porque tras sus largas rectas se esconden unas curvas traicioneras.
Aquí te vas a encontrar con las dos caras de la moneda: la velocidad punta de unas rectas larguísimas, y unas curvas tan difíciles como las de Mónaco. Además, la señalización es pésima, así que no puedes perder la concentración ni un segundo.

❶ A tope y sin miedo

La primera gran curva a la derecha es tan larga y abierta que más bien parece una recta que se dobla un poco. Puedes tomarla a tope y sin miedo, porque es muy difícil salirse aquí.





❷ Casi no se ve

Después de esta larguísima recta viene una curva muy traicionera a la altura de la tribuna que aparece al fondo. Frena con tiempo y cógela despacio, porque se cierra mucho a la derecha.

Configuración recomendada	
F-WING:	15
R-WING:	15
GEAR:	HI
SUSP:	NR
STEER:	24

TIEMPOS Récord del circuito: 1:17.91 Récord Nintendo Acción: 1:08.55

❸ Se cierra más y más

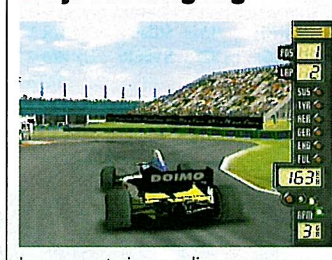
Cuidado con esta curva. Comienza muy abierta, pero al final se cierra mucho, y si no frenas a tiempo antes de tomarla puedes acabar estampando tu coche contra los carteles de Agip que hay a lo largo de la cuneta.

❹ Doble peligro

Una curva ligera a la izquierda, marcada en amarillo en el mapa, es el aperitivo que precede a la siguiente, que se te echa rápidamente encima. Toma la tribuna como referencia para la frenada.



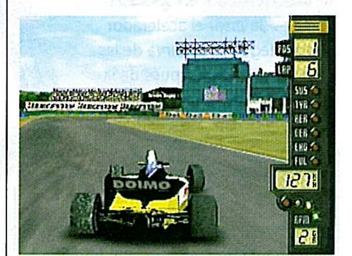
❺ Ojo con el zig-zag



La curva anterior es peligrosa, pero puedes salir de ella acelerando y alcanzar una velocidad alta en la recta que hay a continuación. Cuando ya te estés acercando al final, tienes que estar atento a un peligroso zig-zag a derecha e izquierda que llega muy rápido, y te obliga a dar unos volantazos con suficientes reflejos para no salirte de la pista. No hace falta que frenes a tope, pero ve con cuidado.

❻ Difícil línea de meta

Entrar correctamente en la línea de meta es difícil en Magny-Cours. Después del zig-zag del que ya te hemos hablado viene inmediatamente una curva que hace un ángulo muy cerrado a la derecha, y que puede estropear el trabajo de toda una vuelta si no la sabes trazar de la forma adecuada. Siempre es mejor una buena frenada a tiempo que un golpazo.



FASE 9

RESCUE ON KESSEL X-WING

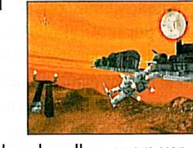


Mira, como los iones son una cosa que ni tú ni yo conocemos muy bien, mejor será que aprendamos sus cualidades en esta amena fase.
El planeta de la piel de patata, Kessel, es el lugar donde se ubica la prisión del Imperio. Allí llevan a Wedge, así que debemos parar el tren y rescatarlo.

❶ Rescatar a Wedge

Este nivel puede ser muy, muy fácil, pero algunos no entienden las instrucciones y destrozan el tren a láser limpio. Queridos desentendidos, el tren se debe parar con el arma secundaria, que al pulsar el botón no "suelta" nada pero hace su efecto sobre los vagones. Por lo demás, todo consiste en, nada más comenzar, reventar dos edificios, la torreta lanzamisiles y el AT-ST, y eso si quieres, porque puedes seguir hacia delante, pasar sobre la montaña de la derecha y llegar para ver la cola del tren, que aún no sabe lo que son problemas. Aquí es donde la gente se pone nerviosa, porque los dos últimos vagones del tren llevan sendas torretas que nos disparan. Entonces, como no debemos disparar al tren con los láser, usamos el ion canyon para inutilizar los dos últimos vagones, torretas incluidas, uno por uno. Verás que, en medio del tren, hay más vagones con torretas. Pues ya sabes que ésos son los primeros a inutilizar. Luego cuando te falten dos o tres vagones por ionizar, tu R2 te informará de la deceleración que actualmente experimenta el tren. Ya que está frenando, aprovecha para cargarte todos los enemigos que puedas antes de ionizar los últimos vagones.







Medalla de Oro			
TIEMPO	4:30	SALVADOS	5
ENEMIGOS	26	BONUS	0
ACIERTO	40%		

TRUCO Para no perder mucho tiempo en llegar hasta el vagón deseado, haz perpendiculares a la trayectoria del tren, disparando a los enemigos de tierra en cada giro.

FASE 10

PRISONS ON KESSEL X-WING

Ahora nos dejamos de iones y tonterías y con un par de protones nos vamos a rescatar a los nuestros de la prisión.
Una vez más volamos sobre Kessel, pero ahora nuestra misión es el rescate de los prisioneros rebeldes. Lo efectuaremos mediante unas naves de carga poco hábiles en el disparo. Nuestro X-Wing es uno de los encargados de protegerlas.

❶ y ❷ Proteger y escoltar la nave de Madine, y destruir el generador

En esta misión está difícil ayudar a nadie, ya que consiste en una buena puntería y elección de blancos a abatir. Pero vamos a hacer lo que podamos.



Cuando comiences la misión, mantente en el mismo rumbo hasta ver a tres Droids que debes destruir. Seguidamente elimina los otros tres Interceptors con la pericia que te caracteriza (no te alejes demasiado de la nave de Madine). El general Madine te dice que alguien debería reventar el generador, porque si no, vamos listos. Así pues, preséntate voluntario, y sigue al radar hasta llegar al renombrado generador. Después de reventarlo, vuelve para proteger la naves de las torretas y Tie que disparan contra ella. Como era de esperar, reincidimos en la preferencia de las torretas sobre los Tie. La nave despega hacia otro edificio, protégela durante el camino. En esta base te recomendamos reventar edificios hasta encontrar un item de refuerzo, después de eliminar los dos AT-ST. Sigue a la nave hasta la tercera base, elimina las torretas, y protégela en el vuelo final de todos esos Tie Fighters.

Medalla de oro	
TIEMPO	10:30
ENEMIGOS	103
ACIERTO	40%
SALVADOS	35
BONUS	1





TRUCO No te alejes persiguiendo enemigos cuando los prisioneros escapen de las cárceles. Si vuelas por allí, será más fácil que los disparos vayan a ti. Tú puedes evitarlos, ellos no.



NIVEL 5

Freezeezy Peak

Ve a la cueva del pantano donde están las Botas-Zancos y úsalas para cruzar la tubería con barro.

Coloca las piezas del puzzle, coge las botas sobre la entrada y vuelve a la cueva del caldero. Cruza la sala de las telarañas hasta que llegues a una caverna nevada.

Nuevos movimientos

Bomba-Pico: Tras el enorme montón de regalos.



A mordisco limpio

Libera las luces de Navidad, haz una carga de pico sobre los enemigos que quieren comérselas, y consigue que lleguen al árbol antes de que el tiempo se agote. Dispara tres huevos a la luz del árbol, corre al panel de vuelo junto a los regalos, y vuela 3 veces a través de la estrella. Escala el árbol.



Muñecos bombarderos

Tras aprender la Bomba-Pico, despega y ataca a los muñecos de nieve. Apunta a las cruces rojas de sus sombreros. La pieza aparece sobre el sombrero del muñeco gigante.



Wozza

Vuela a la isla de Mumbo para transformarte en morsa. Luego ve a la cabaña de Wozza, que te dará una pieza de puzzle.

Bombardeo de botones

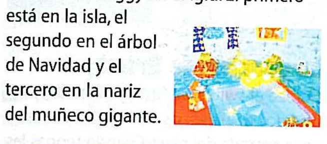
Despega y vuela hacia el muñeco de nieve gigante. Bombardea los botones que están pintados como dianas y aparecerá la pieza entre sus pies.



¡¡TRUCO!! Éste nivel es mucho más fácil si vuelas y te libras de los muñecos de nieve tan pronto como puedas. De lo contrario, te darán la lata constantemente.

Los regalos

Encuentra tres regalos y dáselos a los oseznos de Boggy en el iglú. El primero está en la isla, el segundo en el árbol de Navidad y el tercero en la nariz del muñeco gigante.



Coge todas las notas

9 en la primera rampa, 4 a la vuelta, **5 en el estanque helado,** 6 sobre la cabaña, **4 sobre los regalos,** 4 en la base del muñeco gigante, **10 por sus pies,** 4 junto a la cueva de Wozza, **6 en la cabaña de Mumbo,** 9 en el estanque próximo, **19 en la bufanda del muñeco,** 12 en el árbol de Navidad, **8 sobre el sombrero del muñeco gigante.**

La pipa

Escala o vuela hasta la cabeza del muñeco de nieve gigante y avanza con cuidado por la pipa. Al final está la pieza.

Acrobacias

Sube a la cabeza del muñeco y salta al trineo. Te deslizarás, saldrás volando y aterrizarás sobre la tripa de Boggy, el oso enfermo, haciendo que expulse una pieza.



Trineo

Conviértete en morsa, ve debajo de la primera rampa para correr contra Boggy. No te pases las puertas, y salta para ponerte en cabeza. Gánale y tendrás la pieza.

Corre de nuevo

Vuelve cuando tengas las zapatillas de correr, y esta vez tienes que ganar a Boggy a pie.



CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Para detenerte cuando te deslices, utiliza el Talon-Trote de Kazooie si es posible. Sus garras te mantendrán firme sobre el hielo.



CIRCUITO 9

SILVERSTONE GP de Gran Bretaña (5.140 m)

El circuito de Silverstone tiene tres cuartas partes de velocidad y una zona final en la que la carretera se retuerce como una serpiente.

El Gran Premio británico parecería un auténtico paseo de no ser por la zona final del recorrido, en donde los frenos de tu bólido echarán humo de tanto usarlos. Atención también a la lluvia, que puede ser tu principal enemigo.

❶ Salúdales al pasar

No dejes de pisar el acelerador cuando llegues a la curva de las tribunas que hay después de la recta de salida. Tiene un perfil largo y muy abierto que te permite tomarla con el acelerador a todo trapo.





Configuración recomendada			
F - WING:	15	SUSP:	NR
R - WING:	15	STEER:	24
GEAR:	HI		



❷ Llegan los problemas

Primera dificultad seria del circuito. Frena, trázala bien y gira rápidamente a la derecha después.

❸ Reduce, pero no frenes

Segundo giro comprometido, otra vez a la izquierda. No hace falta que frenes a tope, basta con reducir un poco la velocidad.

❹ ¡Uf, qué peligro!

Reduce la marcha tras pasar por la zona amarilla, y pisa el freno a fondo en la segunda parte de la curva.



TIEMPOS Récord del circuito: 1:24.47
Récord Nintendo Acción: 1:14.59

CIRCUITO 10

HOCKENHEIM GP de Alemania (6.823 m)

Con toda seguridad, éste es el circuito más fácil de los diecisiete que componen el mundial de F-1.

Apenas te vas a encontrar con curvas comprometidas a lo largo del recorrido. Lo único destacable antes de llegar a la zona virada que precede a la meta son tres curvas en zig-zag que alteran tu ritmo y te obligan a maniobrar rápido.

❶ Haciendo "eses"

La primera "S" viene después de una larga recta en la que se alcanzan velocidades de más de 300 Km/h. Frena con tiempo y luego mueve rápidamente el volante a derecha e izquierda para superarla.



Configuración recomendada			
F - WING:	10	SUSP:	NR
R - WING:	15	STEER:	24
GEAR:	HI		

❷ Tres giros rápidos

Esta vez hay tres giros en lugar de dos: derecha-izquierda-derecha.



❸ Tercera y última

El último zig-zag se inicia con un viraje cerrado a izquierda, seguido por otro a la derecha.

❹ Más lento que nunca

Ésta es la curva más lenta de Hockenheim. Es un giro muy cerrado al que debes entrar a poca velocidad, pero puedes salir acelerando y encarar la llegada.



TIEMPOS Récord del circuito: 1:45.74
Récord Nintendo Acción: 1:37.11

FASE 11

BATTLE ABOVE TALORAAN A-WING

Ya ha comenzado él tercer capítulo. Deja volar tu edificante cab ezita e imagina que no dejas ni un edificio volador.

Las plataformas de gas Tibanna pueden ser un buen objetivo imperial a destruir, pero están situadas entre edificios civiles. Máximo cuidado a la hora de apuntar.

1 y 2 Localizar y destruir los contenedores de gas Tibana del Imperio, y evitar bajas civiles

Esta misión de altas alturas, no apta para afectados de vértigo, es bastante fácil si no tenemos un pulso de abuelo aficionado a los cócteles. Cuando comenzamos vemos una isla flotante con un montón de contenedores cilíndricos en su base, y cinco o seis en su plataforma superior. Lo que tienes que hacer es disparar a los contenedores con el signo blanco y rojo, y dejar intactos los de las bandas azules, ya que estos últimos son edificios civiles. Verás que hay dos filas de barriles en la parte inferior, así que antes de meterte a destruir los agraciados por el signo imperial, elimina los más exteriores. Vuela de una isla a otra, cargándote sólo lo necesario, y ayudando, si crees que vas a tener el tiempo suficiente, a tus compañeros, que sufren los ataques de montones de Tie Fighter e Interceptors. La fase debe terminar sin bajas.





Item: Advanced Lasers

Antes de cargarte la última remesa de contenedores, busca una plataforma con edificios. En el centro encontrarás los lasers avanzados, muy útiles para derribar Tie. Con esto, la medalla de oro está en tu mano.





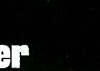
Medalla de Oro

TIEMPO	7:00	SALVADOS	1
ENEMIGOS	90	BONUS	1
ACIERTO	70%		

TRUCO Pulsa el freno cuando apuntes a los contenedores, para ganar precisión en el disparo. Para conseguir la medalla de oro, vuela primero hacia la ciudad y consigue los lasers.

FASE 12

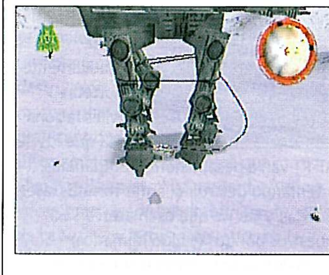
ESCAPE FROM FEST Speeder





Ahora, además de romper cosas, las robamos. Si seguimos así, cuando oigamos la palabra Imperio no vamos a poder evitar la sonrisa.

Salir indemne de este nevado nivel es casi imposible. Este centro de investigación científica del Imperio no es un lugar deshabitado, al contrario, encontramos todo tipo de vehículos imperiales dispuestos a castigar nuestro reprobable comportamiento.



1 Liberar los AT-PT

Este nivel es muy, pero que muy difícil sobre todo por la rapidez con que debemos tirar los AT-AT. Empezamos girando un poco (unos 45 grados) a la derecha, para llegar a la zona del generador de escudo y reventar dos torretas láser. Ahora elimina las otras dos de la izquierda con la misma rapidez, es decir, mucha. Una vez K.O., ve hacia la zona despejada donde están los tres AT-PT que debemos cuidar cual niñera, y haz tropezar al AT-AT lo más rápidamente posible (a estas alturas debes ser capaz incluso de acelerar, cuando vayas de las patas traseras a las delanteras y viceversa). Con el bicho desdentado, enfila hacia el muro que tienes a la vista, pero no lo destruyas. Si pasas por encima verás otro AT-AT. Dile lo mismo que al anterior, también con toda la rapidez que pérmitan tus dedos, para así poder ir a toda pastilla a destrozar el generador de escudo. Todos estos giros debes hacerlos con el acelerador presionado. ▶







TRUCO El tiempo es esencial, por eso debes tirar los tres AT-AT con el mando girado a tope, y acelerando cuando vayas de los cuartos traseros a los delanteros.

NIVEL 5

Freezeezy Peak CONTINUACIÓN

Dónde encontrar los Jinjos



Azul: Sobre la escoba del muñeco de nieve.

Verde: Mira detrás de la cabaña nevada.

Rosa: En lo alto del montón de regalos.

Naranja: En la cabaña de Wozza.

Amarillo: En la cabaña de Mumbo.





La guarida de Grunty

Golpea el switch de Grunty, debajo del muñeco de nieve, y se abrirá una ventana en la entrada del nivel. Cuando tengas las zapatillas, vuelve y rompe las telas de araña con huevos. Sube al segundo piso, activa el interruptor y coge las zapatillas. Corre al agujero del suelo donde aparece un panel de vuelo. Vuela a través del túnel hacia el calendario. La pieza está en una abertura en lo alto.

Vidas extra

1. Tras el cristal azul en la cueva de Wozza.
2. En un bloque de hielo en la misma cueva.
3. Sobre la cabaña de Mumbo.

¡¡TRUCO!! No te preocupes por la llave que puedes ver en la cueva de Wozza. Su utilidad se descubre al final del juego.

NIVEL 6

Gobi's Valley

Ve a la sala de las telarañas y abre la puerta de las 350 notas.

Luego vuelve a la habitación del caldero, coge las botas y cruza la arena hasta la puerta en la palmera.

La esfinge Jinxy

Vuela a lo alto de un cactus frente a la esfinge. Dispara un huevo al agujero de su nariz, salta a otra columna y dispara otro. Se abrirá la puerta entre sus pies. Entra, súbete a la primera alfombra mágica y dispara un huevo a la esfinge cercana para que se eleve la alfombra. Sigue así hasta la pieza.



Pirámide

Coge las zapatillas que están en las dunas, cerca de la pirámide, y pulsa el switch de abajo. Sube hasta el hueco sobre la pirámide rápidamente y bucea para coger la pieza.

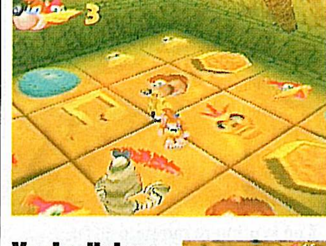
Nuevos movimientos

Zapatillas de correr: Encuentra a Bottles encima de dos dunas.



Cada oveja con su pareja

Escala la pirámide triangular, rompe el switch de arriba y entra. Forma parejas en las baldosas y esquiva a la momia.



Vuelo divino

Despega y busca un ídolo con un hexágono en su cabeza. Atraviésalo. Aparecerá otro. Repítelo hasta ver la pieza.





¡¡TRUCO!! No pierdas horas tratando de abrir la puerta en la caverna de la colina. No se abre, así que no te preocupes por ello.

CIRCUITO 11

HUNGARORING GP de Hungría (3.698 m)

El circuito húngaro tiene un trazado incómodo, lleno de desniveles y muy técnico.

Te recomendamos que entrenes mucho hasta saberte de memoria el recorrido. Así conocerás en qué curvas tienes que frenar y cuáles puedes tomar a máxima velocidad. Sólo de esa forma conseguirás un buen resultado aquí.

1 Se cierra al final

Esta primera curva la puedes tomar rápido, pero con precaución, porque se cierra mucho en la parte final.





2 Una bajada agitada

Éste es un tramo difícil, porque hay una serie de curvas encadenadas, y además está en bajada. Es mejor que vayas con precaución.



3 Atrévete con ella

Esta curva la puedes tomar sin frenar. Puede que te cueste, pero te aseguramos que es posible.



4 Última dificultad

No dejes de frenar en esta curva, porque es la última complicación que te queda antes de cruzar la meta.



Configuración recomendada

F - WING:	25	SUSP:	MH
R -WING:	30	STEER:	26
GEAR:	MD		

TIEMPOS Récord del circuito: 1:18.37
Récord Nintendo Acción: 1:10.23

CIRCUITO 12

SPA FRANCORCHAMPS GP de Bélgica (6.968 m)

Has llegado al circuito más largo del mundial, y también a uno de los más bonitos de conducir.

El circuito de Bélgica reúne casi todo lo que se puede esperar en un Gran Premio de Fórmula 1. Hay subidas, bajadas, curvas complicadísimas y una recta casi interminable poco después de la meta en la que puedes sentir la velocidad a tope.

1 Un inicio muy lento

No te desmelenes pisando el acelerador tras la salida, porque pronto llega la primera curva, que además es la más cerrada de todo el circuito. Éste es un lugar propicio para los choques en la primera vuelta.



2 Se acabó la recta

Tras esta larguísima recta viene una curva a la derecha que debes tomar despacio para volver a girar a la izquierda justo después.

3 Curva para valientes

Esta curva parece que es muy cerrada, pero si te arriesgas puedes tomarla sin frenar.

4 ¡No te vayas a boxes!

Prepárate para girar a la izquierda al llegar a este punto. De frente está la entrada a los boxes, y es fácil que te equivoques y sigas recto.

Configuración recomendada

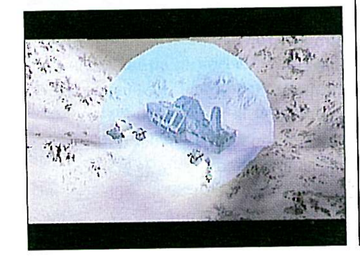
F - WING:	20
R - WING:	20
GEAR:	SH
SUSP:	MH
STEER:	26

TIEMPOS Récord del circuito: 1:52:69
Récord Nintendo Acción: 1:40.80

ESCAPE FROM FEST Speeder

② Escoltar los AT-PT rebeldes a la zona de aterrizaje

Después de destruir el generador, vuelve hacia donde estaba el muro y verás los AT-PT. Ahora debes protegerlos. Acelera hacia las torretas móviles y destruye todas las que puedas. Cuando veas al AT-AT, ya sabes, acelerón al canto, cable, y al tío vivo de alta velocidad. Si no te la has dado, o los AT-PT no han sido destruidos,





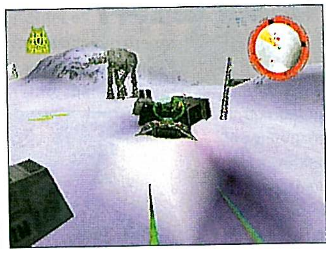
vuelve y despeja definitivamente de torretas móviles la zona por la que los AT-PT van a pasar. Ahora acompáñalos, intentando destruir cuantas torretas láser puedas, y los Tie que osen acercarse a nuestros bonitos (y algo mimados) polluelos. Al poco tiempo, subirán a la nave salvadora de polluelos mimados.

③ Destruir The Imperial Research Facility

Si aún no has reventado el generador, ya es hora majete. Ve a toda pastilla, reviéntalo y recuerda por dónde has venido. Si te ves con tiempo, puedes intentar conseguir el reforzador que se esconde pasando la montaña donde eliminamos, hace un lustro, el primer AT-AT de esta fase. Vuelve a la construcción que estaba protegida por el escudo. Tu primer objetivo es el búnker. Una vez destruido, concentra tu fuego sobre el edificio principal. Recuerda frenar cuando lo enfiles para que trague más disparos.

Medalla de Oro

TIEMPO	6:30	SALVADOS	7
ENEMIGOS	65	BONUS	1
ACIERTO	25%		



TRUCO Puedes acortar distancias pasando sobre las montañas. Tan sólo hace falta saber dónde vas, porque hay momentos de gran desconcierto.

BLOCKADE OF CHANDRILA X-WING

Estaba claro que el Imperio no se iba a quedar de brazos cruzados. El castigo a la Fuerza Rebelde es hacer prisionera toda la ciudad de Chandrila.

Moff Serdon ha elegido Chandrila como contrapartida del destrozo de Fest. Debemos ayudar a la gente inocente de esta ciudad a escapar, proteger el tren de carga y parar los pies a los imperiales.

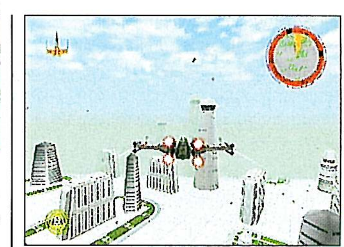
① y ② Escoltar y proteger el tren de carga, y proteger la ciudad

El Rogue Squadron viaja al planeta de Chandrila, en el sector Bormea de los Core Worlds. La misión se presenta como un objetivo de protección, pero



rápidamente se convierte en un objetivo de destrucción masiva, por la gran cantidad de enemigos que tendremos que eliminar. Es un nivel bastante divertido a veces, pero puede resultar un quebradero de cabeza en ciertos momentos en que se exige máxima habilidad. Lo primero,





nada más aparecer detrás del tren de carga, es acelerar y descascarrillar los Tie-Interceptor y Tie-Bomber que se acercan al tren. Para el que no se haya enterado, intenta eliminar antes los Bomber que los Interceptor, majo. Decelera y vuelve hacia la cola del tren para poder machacar a gusto los Tie que vienen desde la retaguardia. Utiliza la misma escala de preferencias a la hora de despacharlos. Vuelve a dar media vuelta y despedaza todos los Tie que aparezcan, ▶

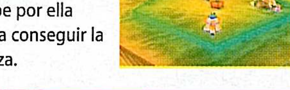
TRUCO En esta ocasión es mejor que desistas de perseguir uno por uno a los Tie Bombers. Mejo desplázate por el mismo área de vuelo que ellos, por encima del tren.

Gobi's Valley CONTINUACIÓN

La serpiente Histup

Vuela y lánzale una bomba a la diana que está sobre la tercera pirámide. Entra rápidamente y háblale al encantador. Ahora dispara huevos traseros a la cesta que gira, hasta que aparezca la serpiente Histup. Sube por ella para conseguir la pieza.







La tumba de Sandybutt

Con el foso lleno, sube a la columna y dispara tres huevos a la boca de la esfinge. La pirámide se elevará. Hazlo desde otras columnas y entra en ella. Atraviesa el laberinto. La pieza está en un cofre.

Coge todas las notas

5 en la primera rampa, 6 en las zarpas de la esfinge, **8 tras ella,** 7 dentro, **7 en la tumba**, 4 en la barandilla de la tumba, **9 alrededor del foso,** 6 en el fondo, **4 en la barandilla de la pirámide triangular,** 4 sobre ella, **2 al pie de la pirámide,** 4 dentro, **2 en la rampa junto al cactus,** 4 sobre la pirámide escalonada, **4 dentro,** 11 en la zona de Grabba, **8 dentro de la pirámide de Histup** y 5 en la cueva donde se detiene la alfombra mágica.

Grabba

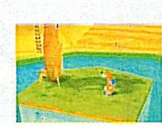
Sube la cuesta que está tras la pirámide escalonada para coger las zapatillas. Ve a la isla de Grabba, saltando sobre las arenas movedizas. La pieza está sobre la mano de Grabba.

Gobi

Rompe el bloque de arena al que está encadenado Gobi, el camello. Te recompensará con una pieza.

Regando a Trunka

Gobi descansa a la sombra de Trunka. Haz una culada sobre su espalda y escupirá agua, haciendo crecer a Trunka y dando una pieza.



¡¡TRUCO!! Golpea el bloque hexagonal que hay detrás de una de las pirámides, para descubrir la primera pieza de panal extra. No busques la segunda hasta que riegues a Trunka.

Dónde encontrar los Jinjos

Azul: En el fondo del foso.

Verde: En el hueco tras la pirámide de las parejas.

Naranja: En la alfombra mágica, dentro de Jinxy.

Rosa: Al final del laberinto, en un jarrón.

Amarillo: En una isla del principio.

La guarida de Grunty

El interruptor está a la derecha de la salida del laberinto. Rómpelo y se abre un sarcófago en la sala del caldero de oro.

Vidas extra

1. En la pirámide cuadrada.
2. Tras la esfinge.
3. En el laberinto de Sandybutt.





¡¡TRUCO!! Después de que Gobi riegue a Trunka, búscale en otro sitio. Si le encuentras, tendrás la segunda pieza de panal extra.

MONZA GP de Italia (5.770 m)

Monza es un circuito muy famoso, pero lo que pocos saben es que es bastante fácil.

El Gran Premio de Italia es uno de los más rápidos del campeonato, porque el recorrido tiene muy pocas curvas. Sin embargo, hay tres zonas en las que la carretera se retuerce. Tiene buena visibilidad, pero la pista es bastante estrecha.

① Las "eses" gemelas

Al final de la recta de salida vienen dos "S" seguidas. La más difícil es la primera, que te obliga a frenar y mover el volante rápido a izquierda y derecha. La otra no es ningún problema.



② Ésta viene más cerrada

La entrada al siguiente zig-zag te pilla la izquierda, y es la más cerrada de todas. Si frenas a tiempo, después tendrás espacio para girar nuevamente a la derecha con cierta comodidad y seguir tu camino.



③ No hay dos sin tres

La tecera "S" es la más sencilla de todas. Basta con que pises el freno justo antes del primer giro a la izquierda. Luego acelera y no pierdas la trazada para superarla.



④ Una, grande y difícil

La única curva realmente complicada del circuito de Monza llega casi al final. Frena bien y gira a fondo si no quieres besar los carteles de Agip.

Configuración recomendada

F-WING:	10
R-WING:	10
GEAR:	HI
SUSP:	MH
STEER:	24

TIEMPOS Récord del circuito: 1:24.80 Récord Nintendo Acción: 1:14.96

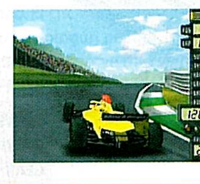
A1 - RING GP de Austria (4.323 m)

El de Austria pertenece al grupo de los circuitos cortos, pero no puedes perder la concentración ni un solo segundo.

Estás en el país más montañoso de Europa, así que no te debe extrañar que la carretera suba y baje constantemente. La consecuencia directa es que casi nunca puedes llegar a desarrollar la máxima velocidad de tu bólido.

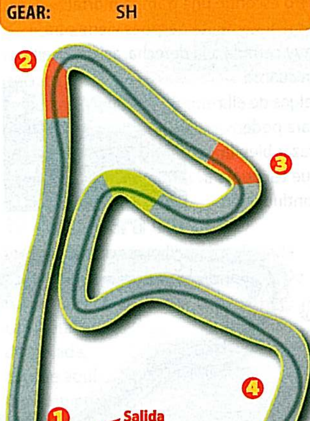
① Un buen peralte

La corta recta de salida desemboca en una curva a la derecha en ángulo recto. Frena a la entrada, pero ten en cuenta que el peralte y la cuesta arriba te ayudan.



Configuración recomendada

F-WING:	10	SUSP:	NR
R-WING:	15	STEER:	24
GEAR:	SH		



② El punto más peligroso

La curva más cerrada viene tras la recta más larga. Debes tomarla a baja velocidad.



③ Pásala y acelera

Después de esta curva vienen unos virajes que puedes coger a tope si te ajustas a la trazada.



④ La cuneta interminable

Arriésgate y toma estas dos últimas curvas al máximo. Aquí puedes ganar puestos, pero si te sales, la zona de cuneta a la izquierda es muy ancha y te vas lejos.



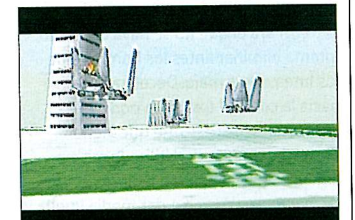
TIEMPOS Récord del circuito: 1:11.81 Récord Nintendo Acción: 1:02.74

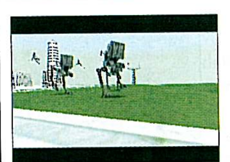


FASE 13 CONTINUACIÓN

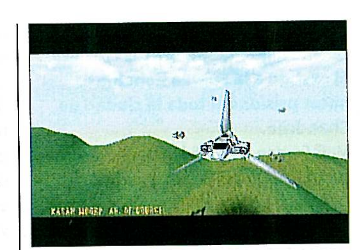
BLOCKADE OF CHANDRILA X-WING

que son muchos. Puede que pierdas parte del tren por los bombazos y disparos enemigos, pero no te preocupes, para completar la misión basta con llegar con un trocito de tren a salvo. Después de la escena en la que vemos el desplazamiento de las tropas enemigas de Bomber intentando hacer migas la ciudad, cierra tus alitas (S-Foils para los StarWars-maniacos) y sal disparado hasta la zona más alejada de la ciudad. Si giras a la derecha un poquito, encontrarás un





polluelo bonito y solitario que no debes mimar (es un enemigo), y que en su interior guarda un reforzador de bombas para Y-Wing (anótalo para cuando puedas escoger el Y-Wing en esta fase). Lo próximo que tienes que hacer es destruir algunos Bomber, ésos de la escena cinemática. Con dos o tres basta para poder ver la siguiente escena, en la que algunos AT-ST están cohabitando la porcina. Están en una esquina de la ciudad, disparando a las naves de salvamento como tontos. Dales su merecido con unos vuelos



rasantes a poca velocidad, y utilizando el arma secundaria: en esta fase, los cañones de protones. Ahora otra escena anuncia la llegada de Tie-Bomber e Interceptor a manta. Con que elimines nueve de ellos, tres Tie-Interceptor y seis Bomber (hola, ¿te acuerdas de mí?, soy el de las preferencias) habrás terminado esta fase.

Medalla de oro	
TIEMPO	5:45
ENEMIGOS	35
ACIERTO	20%
SALVADOS	4
BONUS	1

TRUCO Proteger las naves aliadas de salvamento es fácil si guardas el arma secundaria para utilizarla en los vehículos que disparan contra ellas.

FASE 14

RAID ON SULLUST Y-WING

El fuego lava las almas, y lo único que no escupe fuego en esta fase es la lava. Está claro que en este nivel la vamos (a armar).

Kasan Moor está maquinando un ataque a la base de Sullust, en reprimenda a la ofensiva contra Chandrila. Estaremos sobrevolando ríos de lava en la oscuridad, y recibiendo disparos hasta en el DNI. Tened cuidado con todo.

❶ y ❷ Destruir los transmisores, y volatilizar el condensador

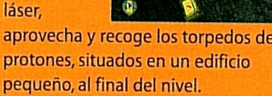
En este nivel es difícil sobrevivir. Mucha gente utiliza el truco de vidas infinitas (que encontrarás en las últimas páginas), aunque es posible

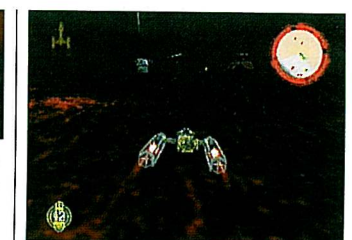


completarlo sin el truco. Conseguir la medalla de oro es otro tema. Lo primero que debes hacer nada más empezar es ir destruyendo los lanzamisiles. Son los más peligrosos y por eso es preferible eliminarlos antes. Además de los misiles,

Item: Secret Proton Torpedes

Cuando estés eliminando torretas de misiles y láser, aprovecha y recoge los torpedos de protones, situados en un edificio pequeño, al final del nivel.







también debes escoger trayectorias que no se metan demasiado entre torretas láser. Una vez exterminados los lanzamisiles, empieza la veda de las torretas. Haz el mismo recorrido, ahora algo más tranquilo, y aprovecha para ir destruyendo a bombazos los cacharros ▶



TRUCO Una forma más segura de exterminar lanzamisiles y torretas consiste en alejarse y empezar desde fuera, describiendo una espiral hasta llegar al condensador.

NIVEL 7

Mad Monster Mansion

Abre la puerta de las 450 notas en la cueva de las telarañas, nada y salta al cuadro.

Vuelve y cruza la puerta de 350 notas. Llegas a la mansión del cementerio.

La torre del reloj

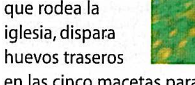
Atraviesa las puertas de acero para llegar a la iglesia. Escala la lápida de la entrada y salta a la torre del reloj. Arriba, usa el panel de muelles para llegar a la veleta con la pieza.

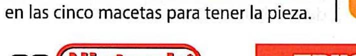


Macetas

En el cementerio que rodea la iglesia, dispara huevos traseros en las cinco macetas para tener la pieza.



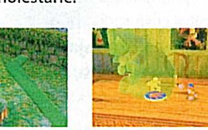






Cuidado con Napper

Napper se despierta si pisas el suelo crujiente junto a él, así que escala al tejado por la estufa y déjate caer por la chimenea. Salta de una silla a otra para coger la pieza sin molestarle.



El pozo

Cerca de la casa fantasma, un camino lleva al pozo. Bucea dentro del cubo.



Coge todas las notas

4 a la entrada, 8 en el tejado de Napper, **8 en la casa**, 4 en la piscina verde, **2 en los pedales del órgano**, 4 en sus tubos, **4 en los bancos de la iglesia**, 10 en el techo, **4 en la torre del reloj**, 2 en la cabaña de Mumbo, **3 en el césped**, 4 en el tejado de la casa fantasma, **4 dentro**, 4 en el sótano, **4 alrededor del pozo**, 5 dentro, **6 en el laberinto**, 5 bajo el desagüe, 7 en la alcantarilla, **4 en la habitación del Jinjo amarillo** y 9 en otra sala de arriba.

¡¡TRUCO!! La calabaza no tiene movimientos de ataque, así que rompe todas las puertas y entradas antes de transformarte.

Dónde encontrar los Jinjos

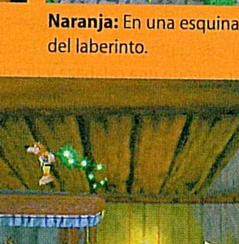
Azul: En la columna de la piscina verde.



Rosa: En un barril del sótano.

Naranja: En una esquina del laberinto.

Verde: En el tejado de Napper.



Amarillo: En la cama de Napper.

El órgano de Mozand

Encuentra un reloj de sol en la piscina verde y rómpelo para abrir la puerta de la iglesia. Coge las zapatillas y entra, evitando los obstáculos. Dentro, súbete al órgano y sigue las melodías de Mozand. Completa las dos canciones y aparecerá una pieza encima de los tubos del órgano.







CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Rompe todas las ventanas iluminadas para encontrar habitaciones llenas de items. También puedes atravesar la vidriera de la iglesia donde aparecen Banjo y Kazooie.

CIRCUITO 15

NURBURGRING GP de Luxemburgo (4.556 m)

Éste es un circuito emocionante, que te permite disfrutar de algunas de sus curvas tomadas a toda velocidad.

El problema de Nurburgring es que no está nada bien señalizado, y como tiene unas cunetas muy amplias, cada vez que te salgas vas a tener que recorrer muchos metros antes de poder volver a la carretera asfaltada.

❶ Ésta llega sin avisar

La primera curva del circuito se te echa encima casi de improviso. Pocos metros después de tomar la salida, la carretera se tuerce a la derecha rápidamente. No dejes que la tribuna que aparece al fondo te engañe, porque tienes que girar antes.



❷ Curva peligrosa

Esta curva a la izquierda señalada en amarillo no es demasiado peligrosa, pero esconde una trampa mortal: inmediatamente después viene otra muy cerrada a la derecha, así que frena en cuanto salgas de ella para poder trazar bien la que te espera a continuación.



❸ La valla que nunca llega

En este giro la pista se cierra y parece que no va a acabar nunca. Si te sales, la valla está muy lejos.





Configuración recomendada	
F-WING:	20
R-WING:	20
GEAR:	MD
SUSP:	MH
STEER:	24

TIEMPOS Récord del circuito: 1:18.80 Récord Nintendo Acción: 1:10.03

❹ Tómate un respiro



Tranquilízate, ya ha pasado el susto de la curva anterior. Ahora puedes darte el gustazo de poner a mil las revoluciones de tu coche, porque entras en un tramo bastante rápido. El circuito se tuerce un poco, pero no hay ningún peligro. La carretera es ancha, el relieve muy llano, y la visibilidad casi perfecta. En definitiva, el sitio ideal para hacer ese adelantamiento que llevabas intentando desde la línea de salida.

❺ Suelta un poco el pedal

En esta pareja de curvas a izquierda y derecha debes moderar un poco tu velocidad. Vienes de un tramo bastante rápido, y una salida por exceso de relajación aquí es imperdonable después de superar todo lo anterior.

❻ Zona para correr

Esta zona sí que puede ser catalogada como la más rápida de Nurburgring. De nuevo cuentas a tu favor con una carretera despejada, así que aquí también puedes adelantar a algunos rivales.



❼ Una más y la meta

La última curva del recorrido se las trae. Frena con bastante antelación, porque de nuevo la arena de la cuneta es lo más parecido a una playa que te puedas encontrar. Cuando veas la salida del viraje acelera, porque delante tuyo se abre por fin la recta de meta, y conviene que llegues a ella con la aguja de tu cuentakilómetros lo más a la derecha que puedas.





FASE 14 CONTINUACIÓN
RAID ON SULLUST Y-WING

marrones, que serán tus siguientes objetivos. Hay unas veinte torretas, pero tienes que asegurarte de destruirlas todas. Si quieres, puedes aprovechar para destruir algún que otro AT-ST que pulula por la lava. Los cacharros marrones, los transmisores, debes destruirlos desde más altura, a base de bombas. Hay gente que encuentra más fácil bombardear los transmisores con la vista interior, prueba. Ahora es cuando comprobarás si de verdad has exterminado las torretas, ya que cada transmisor está flanqueado por dos de estos aparatos. Lo más seguro es que hayas perdido ya alguna vida, pero no te preocupes, el nivel es muy duro y

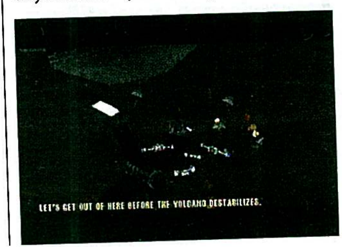


no se evita fácilmente a treinta y pico torretas disparando a la vez. Cuando

Medalla de Oro			
TIEMPO	4:00	SALVADOS	0
ENEMIGOS	40	BONUS	1
ACIERTO	75%		



hayas eliminado todos los transmisores (unos quince), te llegará un mensaje de Kasan. La mujer te dirá que eres el voluntario elegido para destruir el condensador. Ya debes saber dónde está, en el centro del escenario, sólo que ahora no tiene el escudo que lo protegía antes. Ahora verás que es un gran aparato volador con unos cilindros en su parte superior. Si te lo quieres cargar sin problemas (suponemos que sí), debes disparar contra los cilindros giratorios. Sus luces naranjas te informarán de dónde disparar exactamente. No intentes liarte a bombazos, es mucho mejor disparar el laser, y, sobre todo, no intentes meterte entre las dos plataformas que sujetan los objetivos, ya que, por razones inexcrutables, la nave revienta a los pocos segundos de permanencia en tal lugar armándose la marimorena. De todas maneras es fácil terminar con ellos, siempre que mantengamos una buena distancia y sepamos trazar las trayectorias. Explota. Al siguiente nivel.



TRUCO Guarda las bombas para los transmisores. Cuando veas que vas a morir, descarga tus bombas sobre el máximo de enemigos posible.

FASE 15
MOFF SEERDONS REVENGE X-WING

El imperio sigue con el juego. Ahora nos toman por el pito del sereno e intentan hacerse con los depósitos de las pobres bacterias rebeldes.

Durante nuestro ataque en Sullust, los imperiales han tomado una de las bases rebeldes más importantes. El lugar está infestado de Ties, y encima debemos proteger nuestras pertenencias.

1, 2 y 3 Proteger los Bacta Containers, evitar bajas civiles, y destruir todos los bunkers, Fighters y Bombers imperiales



Este nivel no es demasiado difícil pero lleva tiempo completarlo por su larga duración, aunque un experto como tú (debes serlo después de llegar hasta aquí) no debería tener mucho problema. Nada más empezar verás una torreta lanzamisiles justo enfrente. Nada, te la cargas con mucho gusto y encuentras el



primer sector de la base, en una hondonada a la derecha. Recuerda que los contenedores con el signo rebelde (que contienen la bacteria curativa) no deben ser dañados. Debemos eliminar antes que nada las torretas, primero las lanzamisiles y luego las láser y luego los AT-ST. Si aparecen

Medalla de oro			
TIEMPO	3:00	SALVADOS	50
ENEMIGOS	31	BONUS	0
ACIERTO	15%		





algunos Tie Fighters, a por ellos. La rapidez es esencial, así que ve utilizando el mapa para destruir todos los edificios terrestres y torretas que te indique el radar. Para orientarte un poco, debes saber que existen unos diez sectores con torretas y demás enemigos, entre los que también encontrarás los consabidos ▶

TRUCO La rapidez en los desplazamientos es esencial. Cierra tus alas cuando vueles de un objetivo a otro, y alcanzarás velocidades más elevadas.

NIVEL 7
Mad Monster Mansion CONTINUACIÓN

La Ouija

Ve a la casa fantasma (es la que está iluminada) y rompe la puerta. Súbete al vaso y deletrea BANJO KAZOOIE en el tablero de la Ouija, antes de que se agote el tiempo, mientras esquivas al fantasma que da vueltas.

El sótano

Rompe la puerta del sótano que está debajo de la casa de Napper. Usa la invencibilidad para acabar con los fantasmas y rompe los barriles. Encontrarás la pieza entre otros items.





La tubería

Siendo calabaza, busca un agujero en el seto de la iglesia y sube por la rampa. Sigue hasta el techo de Napper y déjate caer por la tubería.

Tira de la cadena

En el piso superior de la casa de Napper hay una ventana que lleva al baño. Entra siendo una calabaza y tira de la cadena para llegar hasta otra pieza.



La guarida de Grunty

Cerca de lo alto del órgano hay un panel de vuelo. Vuela para llegar al interruptor de Grunty, que descubre una pieza en la estatua de la sala de las telarañas.





Vidas extra

1. En la lámpara sobre la mesa de Napper.
2. Tras los tubos del órgano.
3. En una sala secreta tras la ventana de Banjo Kazooie, fuera de la iglesia.
4. Tras la capilla, fuera de la mansión.



¡¡TRUCO!! Busca una apertura del tamaño de una calabaza fuera de este nivel, que te lleva a un sitio especial. Transfórmate y llega hasta ella saltando.

NIVEL 8
Rusty Bucket Bay

Siendo Banjo, rompe la entrada a la cueva de la capilla que está fuera de Mad Monster Mansion.

Vuelve convertido en calabaza. Dentro, transfórmate y rompe el ataúd. Activa el switch, sube la rampa de la cueva de las telarañas y entra por la abertura.

Nada hasta el muelle y rompe el bloque de Rare. Activa el switch, cruza a nado el hueco en la esquina opuesta y busca la caja frente a la colmena. Rómpela y dentro verás el puzzle de Rusty Bucket Bay.

Toll 2

Busca la tubería "Toll 2" y dispárale dos huevos: saldrá un puente. Cruza al tejado del almacén, rompe una ventana y salta a las cajas.

Ancla

Ve a la esquina de la verja y salta al barco. Nada por la cadena del ancla y ve al corredor. Salta sobre el interruptor del ancla y libera a Snorkel el delfín.





Silbatos

Acaba con el salvavidas que está a la derecha para descubrir un número. Ve a los interruptores sobre el puente de mando y pita en el orden del número.



Coge todas las notas

4 en la rejilla de la entrada, 4 en el almacén, **5 en el estanque del tiburón,** 3 en los residuos, **8 en el contenedor, al otro lado del muelle,** 4 en el contenedor con TNT, **4 en la sala del ancla,** 5 en la plancha del barco, **6 en la cubierta de popa,** 4 en la sala de control, **4 en las habitaciones,** 5 bajo la tubería en la plancha, **4 en la rampa de la chimenea,** 8 entre las chimeneas, **2 en las cajas rojas del puente,** 3 en la cabina del capitán, **4 en el puente de mando,** 5 en la cocina, **6 en las grúas** y 12 en la sala de máquinas.


CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Acumula plumas doradas antes de ocuparte de Boss Boom Box. Puedes derrotarle a él y a sus esbirros en segundos, usando la invulnerabilidad.

CIRCUITO 16
SUZUKA GP de Japón (5.864 m)

El circuito de Suzuka es, casi con toda seguridad, el más divertido de los diecisiete.

Pese al aspecto sinuoso del recorrido, el perfil de las curvas te permite tomar los giros a una velocidad de vértigo. Sin embargo, hay tres que son peligrosas, así que apréndete bien el circuito para saber dónde debes frenar.

1 Casi dos en una

Esta primera curva tiene dos partes: empieza facilita, luego vienen unos metros rectos y finalmente se cierra bastante.



2 Lo mejor del circuito

Esta serie de curvas serpenteantes te obliga a dar cuatro volantazos seguidos, pero si las anticipas puedes pasarlas todas sin frenar.

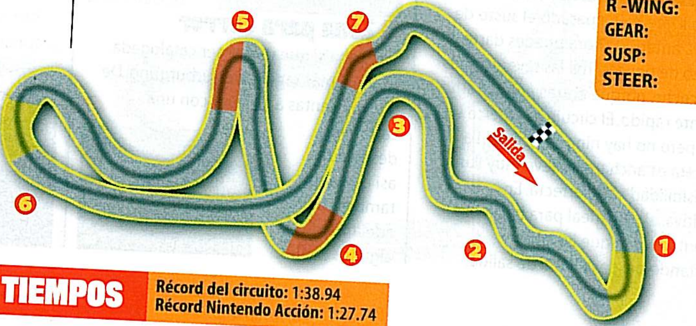
3 Una curva muy suave



Ahora viene una curva a la izquierda muy amplia, larga y abierta. Aquí no debes preocuparte por frenar: es un viraje casi de placer.



Configuración recomendada	
F-WING:	20
R-WING:	20
GEAR:	MD
SUSP:	MH
STEER:	26



TIEMPOS Récord del circuito: 1:38.94
Récord Nintendo Acción: 1:27.74



4 Tu primer frenazo



En este punto llegas a la primera frenada seria del circuito de Suzuka. Es un giro a la derecha bastante cerrado que se complica por el ritmo que traes de antes. Reduce bastante la velocidad para pasar en condiciones bajo el puente de Fuji.

5 Se cierra el ángulo

Bienvenido a la curva más peligrosa de este Gran Premio. Es un giro a la izquierda con un ángulo cerradísimo, así que ábrete bien a la derecha a la entrada y luego pon la velocidad casi al mínimo.



6 Prepárate para correr

La curva que hemos marcado en amarillo es un poco traicionera, porque al principio parece rápida pero al final se cierra a la izquierda. Cuando la superes, acelera a fondo, porque ya no tendrás que volver a frenar en un buen rato: viene un tramo muy cómodo que transcurre entre pinares. Sólo debes volver a preocuparte cuando aparezca en el horizonte este cartel de Potenza.



7 Los boxes engañan



La entrada a boxes de este circuito te puede jugar una mala pasada. Al llegar a esta zona tienes que frenar bastante, porque se acerca un zig-zag a derecha con salida a la izquierda. Sin embargo, debes tener en cuenta que el primer desvío que veas a la derecha antes de la valla de colores te mete en los boxes. La curva verdadera se encuentra después de la valla, así que ten cuidado y no frenes antes de tiempo.



FASE 15

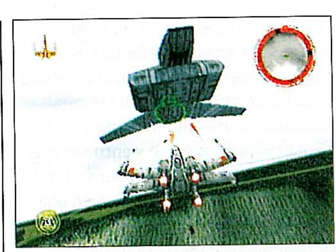
MOFF SEERDONS REVENGE X-WING

contenedores. Una vez eliminados los objetivos terrestres, verás venir una gran cantidad de Tie Interceptors, que debes eliminar para llegar al siguiente objetivo, la defenestración del odioso Moff Seerdon.

❹ Localizar y destruir la nave de Moff Seerdon



Una vez destruidos todos los vehículos imperiales, tanto aéreos como terrestres, nos enfrentaremos en desigual batalla contra Moff Seerdon. Su nave es un dechado de virtudes, aunque es bastante más voluminosa que la nuestra, y por lo tanto más fácil de acertar. Pero el piloto del Imperio está considerado como el mejor del universo



mundo, que no es poco. La lucha comienza con la llegada a toda pastilla de la nave enemiga. Aquí deberemos mostrar toda nuestra pericia con el stick, sabiendo cuándo es el mejor momento para a celerar, e incluso demostrando un



alto dominio de la rotación de tu X-Wing, con el botón R, a la hora de esquivar los

Item: Cluster Seeker Missiles

Entre dos de los Bacta Containers, en uno de los sectores de la base más alejados, se encuentran unos misiles teledirigidos que resultan muy útiles contra Moff Seerdon.

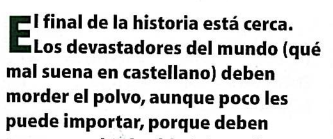
certeros disparos del laureado enemigo. Intenta alejarte de él lo más posible sin que te gane la retaguardia. Sus giros son vertiginosos, así que aprende sus rutinas de ataque. Endósale los misiles cuando venga de frente, y gira rápidamente.



TRUCO Una de cada tres pasadas, la nave de Moff Seerdon se eleva hasta un nivel de altitud al que nosotros no podemos llegar. Pon el morro hacia arriba y dispara sin pausa.

FASE 16

BATTLE OF CALAMARI V-WING

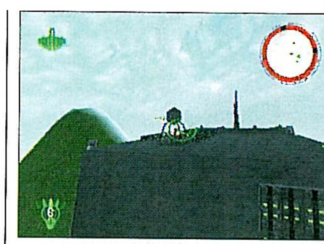


El final de la historia está cerca. Los devastadores del mundo (qué mal suena en castellano) deben morder el polvo, aunque poco les puede importar, porque deben tragar una barbaridad de suciedad. De alguna manera se deben eliminar estos edificios andantes. Y, además de eliminarlos, hay que evitar que te disparen con sus decenas de cañones.

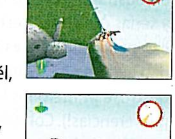
❶ y ❷ Destruir World Devastators, y proteger la ciudad

La última prueba acaba de empezar. Por primera vez nos dejan coger un V-Wing, y es alucinante la velocidad que llega a alcanzar este trasto. Sí, sí, dale al





acelerador haciendo caso al radar, y verás cómo tu nave se escapa hacia el fondo de la pantalla. Cuando te quieres dar cuenta, ya tienes la primera mole guerrera enfrente. Por cierto, no se te ocurra dar dos veces al botón C-izquierda, porque la nave pierde el control y se hunde en la pantalla, de manera que si llegas en este estado al World Devastator te estampas contra él y misión cumplida (la del Devastator). La bolita que el edificio andante ostenta en



su parte superior es el protector del escudo. Ten en cuenta que si no lo revientas antes de dispararle, no haces nada. Para protegerte del fuego enemigo, métete debajo de él, una vez hayas reventado la bolita, y dispara dos misiles en una de las patas,



que reconocerás porque expulsa constantemente una corriente de gas azul. Si ves que se desmonta la parte inferior de la pata, es que te has cargado la primera. Repite la operación con otra que no sea la contraria, es decir, con una que esté al lado, y sal acelerando de debajo, porque ▶

TRUCO Para no quedarte sin misiles, destruye las patas de los World Devastators a base de disparos simples. Es más pesado, pero así podrás reventar Tie de un solo misilazo.

NIVEL 8

Rusty Bucket Bay CONTINUACIÓN



La jaula

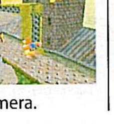
Ve al muelle y escala la primera grúa. Pulsa el botón UP para elevar la jaula que encierra la pieza. Corre alrededor de la grúa, sube la escalera y avanza por el brazo. Déjate caer y coge la pieza.

Chimeneas









Usa rampas y pasarelas para subir a las chimeneas. Hay una pieza en lo alto de la primera.

Dónde encontrar los Jinjos



Azul: En la caja azul con la tapa abierta.

Verde: En las aguas radioactivas.

Rosa: Bajo la rejilla que está cerca de la salida.

Naranja: Pasado el puente del "Toll 8".

Amarillo: En la boya del tiburón.

¡¡TRUCO!! Trata de romper todas las portillas, algunas revelan habitaciones llenas de ítems. La cabina del capitán está detrás de una de ellas.

Sala de máquinas

Ve por la tubería de la parte trasera para llegar a una sala con un interruptor. Actívalo para ralentizar las cuchillas. Rompe la puerta en la base de la chimenea y baja. Cruza las cuchillas para alcanzar la pieza.



Las hélices

La sala de máquinas tiene dos switches de las hélices. Actívalos para pararlas. Tienes 65 segundos para llegar a ellas y coger la pieza. ¡¡No vuelvas por las cuchillas o no lo conseguirás!!





Boss Boom Box

Escala la pila de cajas en la parte trasera del barco. Salta a la que cuelga y luego escala por el cable hasta una segunda caja. Cruza, luego baja y presiona el botón DOWN para que caiga. Regresa y déjate caer para enfrentarte a Boss Boom Box. Destrúyele con buenas culadas.

La cabina del capitán

Ve al lado de estribor en la proa y encuentra una portilla rompible. Entra en la cabina del capitán y rompe la puerta bajo la pieza. Mata al gusano y salta para cogerla.

La guarida de Grunty

Salta a la caja colgada y escala hasta el extremo de la grúa. Haz un doble salto para llegar al switch de Grunty. Éste descubrirá una pieza en una habitación sumergida con una mina. Está en la entrada al nivel.



Vidas extra

1. Bajo la ventana rota, al lado de la piscina con tiburones.
2. En la sala de máquinas.
3. En una de las cajas cerca de las grúas (destruye todas las cajas de TNT).

¡¡TRUCO!! Al final de este nivel tienes otra oportunidad de encontrarte a Cheato. Encuentra la pieza en la guarida de Gruntilda y le verás cerca.



CIRCUITO 17

JEREZ GP de Europa (4.428 m)

Siempre es un placer volver a correr en casa, pese a que el circuito andaluz no sea uno de los más fáciles precisamente.

Si te fijas en el mapa verás que en Jerez hay una alta proporción de curvas marcadas en rojo. En ellas casi nunca se adivina la salida, y eso te obliga a permanecer siempre atento a la dirección que toma la carretera.

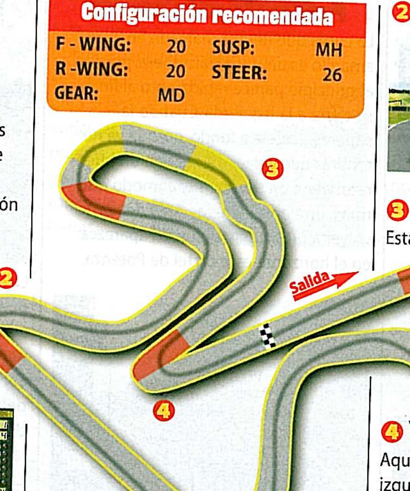
❶ La parejita del inicio

La salida no da para muchas alegrías. Nada más ponerse el semáforo en verde llegan dos curvas muy peligrosas a la derecha. La primera es cuesta arriba y está bien peraltada. La segunda engaña: es más difícil.



Configuración recomendada

F-WING:	20	SUSP:	MH
R-WING:	20	STEER:	26
GEAR:	MD		



❷ Ésta casi no se ve



La recta acaba en curva que apenas se ve. Los carteles de Agip te sirven de referencia.

❸ A la derecha, no recto

Esta curva a la derecha no es muy difícil, pero la carretera sigue hacia un tramo cerrado que te puede engañar.

❹ Y ahora hasta el fondo

Aquí la primera a la izquierda te lleva a los boxes. Tú debes apurar hasta el fondo.



TIEMPOS
Récord del circuito: 1:23.13
Récord Nintendo Acción: 1:12.66

OFFENSE

CHALLENGE MODE

Ⓐ Cuestión de neumáticos

La mayoría de tus rivales llevan las nuevas ruedas Goodyear, que tienen mejor agarre, pero se desgastan más rápido. Tienes que aprovechar que tu llevas ruedas Bridgestone para subir posiciones mientras los otros pilotos entran en boxes.



Ⓑ ¡Yo no entro a boxes!

Esta vez has optado por los neumáticos Goodyear, que vuelven a dar problemas. Pero decides jugártela y tratas de acabar la carrera sin entrar en boxes, pese a que tus ruedas están perdiendo agarre. Debes entrar en los puntos o incluso subir al podio.

Ⓒ Irvine debe quedar atrás

Se acerca el final de la carrera, transcurre la vuelta 75 y marchas en el séptimo lugar. Durante mucho tiempo has estado peleando con Eddie Irvine, y ahora tienes que adelantarle lo antes posible para luego poder pasar a los hermanos Schumacher antes de que acabe la carrera.



Ⓓ Los boxes más rápidos

Es el Gran Premio de Italia, una carrera rápida en la que es difícil adelantar precisamente por la velocidad. Alesi va líder, y tú tienes dos opciones: puedes intentar pasarle, o bien esperar a que entre a boxes, entrar tú también y repostar más rápido para así salir antes.

Ⓔ Te juegas el mundial

Última carrera del campeonato. Llevas un punto de ventaja sobre el McLaren de Hakkinen, y además tu rival entra en boxes. Es el momento que esperabas para distanciarte, pero te encuentras un problema: ¡su compañero de equipo va delante y pretende bloquearte!

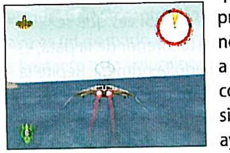


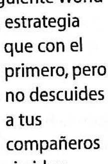


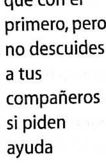
FASE 16 CONTINUACIÓN

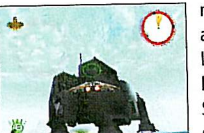
BATTLE OF CALAMARI V-WING

ese pedazo de mole está a punto de caer y aplastarte bajo su infinito peso. Ahora debes hacer caso al radar y ayudar a tus compañeros a abatir unos pocos Tie-Fighter y Bomber, que desarrollan una increíble velocidad. Aquí tienes que demostrar que llevas dos meses jugando, y serías capaz de acertarle a un mosquito con parkinson, que es la apariencia que dan estas naves. Como siempre, destruye primero los Bomber (¡hola!, ¡preferencias!). Corre como un condenado hacia donde indica el radar, que es la localización del siguiente World Devastator. Utiliza la misma estrategia que con el primero, pero no descuides a tus compañeros si piden ayuda







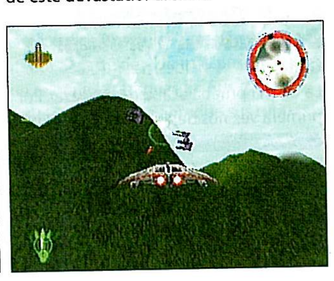


mientras estás andando en los bajos del bicho gordo. Si te llaman, sal disparado hacia donde indique el radar, y ayuda a eliminar los Tie que tienen a tu compañero fuera de sí. Una vez sentadito, no es el World Devastator el que molesta sino otra andanada de Tie, caracterizados por la misma inquietud en el rumbo que sus compañeros anteriores, que en paz descansen. Cuando hayas terminado con todos (te puedes pasar dos minutos con ellos), ve al último world Devastator siguiendo al radar. Actúa como te hemos repetido un par de veces, y verás cómo la amenaza contra la ciudad pasa a ser, de nuevo, responsabilidad de una gran cantidad de TIe Interceptor, Fighter y Bomber. Intenta

Medalla de Oro

TIEMPO	7:00	SALVADOS	87
ENEMIGOS	24	BONUS	0
ACIERTO	25%		

cargártelos en el menor tiempo posible, y la amenaza del Imperio habrá pasado a la historia. Pero el juego no ha terminado. Si quieres jugar en otras tres fases, debes conseguir medallas en todos los niveles de este devastador arcade.



TRUCO Si quieres conseguir una barbaridad de enemigos eliminados extra, dispara a los cañones que tienen a los lados los World Devastators.

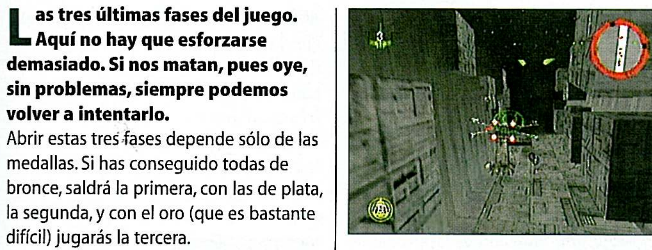


FASES SECRETAS

T-16 SKYHOPPER, X-WING Y AIRSPEEDER

Las tres últimas fases del juego. Aquí no hay que esforzarse demasiado. Si nos matan, pues oye, sin problemas, siempre podemos volver a intentarlo.

Abrir estas tres fases depende sólo de las medallas. Si has conseguido todas de bronce, saldrá la primera, con las de plata, la segunda, y con el oro (que es bastante difícil) jugarás la tercera.





1. Beggars canyon

La fase de los cañones es una carrera entre pilotos rebeldes. Las medallas de este nivel se consiguen cogiendo diferentes caminos y dejando atrás a los demás. Si quieres la de oro, debes ganar a Wedge, un piloto difícil.

2. Death Star Trench

Sí, ahora puedes revivir la famosa escena del pasillo de la Estrella de la Muerte. Para conseguir el oro, elimina al menos 20 enemigos, cierra las alas y avanza tan rápido como puedas. Hacia el final, cuando Wedge cae, tienes que abrir las alas y eliminar a todos los enemigos que puedas antes de llegar al agujero en el que debes disparar el misil. Te deben sobrar muy pocos segundos.

3. Battle of Hoth

Esta fase se parece más a las normales. Los tres objetivos, matar los Droids, defender el generador, y defender el Rogue 10, deben hacerse a toda pastilla. Mata diez Droids, ve hacia un AT-ST y elimínalo junto con los amigos que le acompañan en la excursión. Luego, para defender el generador, tira los AT-AT, pasa por encima de una montaña y elimina a todos los AT-ST y los soldados imperiales.

TRUCO Para pasarte el nivel de La Estrella de la Muerte, basta con cerrar las alas, no chocar y, cuando llegues al final, disparar un misil al agujerito. Punto. Fácil y rápido.



NIVEL 9

Click Clock Wood

Encuentra la habitación del bosque. Salta a las hojas para llegar a la puerta de las 765 hojas. Ve a la derecha y golpea el switch.

Baja, atraviesa el agujero escondido en la hierba hasta un caldero que lleva a un estanque. Nada, abre el nivel y ve a lo alto de la colina en el bosque.

La abeja

En primavera, Mumbo te convierte en abeja. Vuela a lo alto del árbol.



La piedra de Gnawty

Ve al verano y rompe una piedra con una culada. Ahora ve al otoño, nada dentro de la casa de Gnawty y coge la pieza.



Flor

En primavera, dispara cinco huevos traseros en esta zona para que crezca una flor. En verano y otoño, salta sobre el camello Gobi para regarla hasta que florezca. Sube al nido de abejas y déjate caer en la flor.

Coge todas las notas

PRIMAVERA
4 fuera, 12 en las raíces del árbol, **4 alrededor de la flor.**
VERANO
2 en las hojas del inicio, 2 en la rampa de Gnawty, **3 por la colmena,** 4 en la casa del árbol, **5 por la casa Nabnut.**
OTOÑO
3 en la planta a la izquierda de la salida, 2 en la casa de Gnawty, **5 junto a la flor, 4** en la cabaña de Mumbo
3 en la planta junto a la orilla, 15 alrededor del tronco, **1 sobre la raíz mayor,** 4 en la colmena, **3 en casa de Nabnut** y 8 por el nido de Eyrie.
INVIERNO
4 en la rama en Y, 4 en la plataforma del muñeco de nieve junto a la casa de Nabnut, **4 en las escaleras que hay después** y 4 sobre la casa del árbol.

¡¡TRUCO!! Haz un Rat-a-Tat Rap para librarte de los pájaros que salen de los agujeros, pero es mejor disparar huevos a los que hay después de la casa de Nabnut.

Eyrie

En primavera, sube al árbol del nido con un huevo gigante. Rómpelo con una carga de pico para liberar al águila Eyrie. En verano, recoge cinco orugas y dáselas. En otoño, coge 10. Y en invierno, vete al nido. Eyrie echará a volar dejando una pieza allí.





El salto de la hoja

Entra en el otoño y sube al árbol usando las hojas como plataforma. La última tiene una pieza.





La casa del árbol

En verano, sube a esta casa y salta por los tablones rotos para alcanzar la pieza.



Nabnut

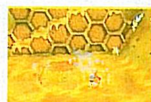
En otoño, sube al árbol de Nabnut. Cuatro de las seis bellotas que necesitas están en plataformas fuera de su casa. También dentro, y en un estanque bajo la ventana.



Nido de abejas

En verano, ve al nido de abejas y rompe la trampilla de arriba. Ve a por la pieza y cuando salgan las abejas, usa tu invencibilidad y deja que te piquen. Al rato se rinden, y puedes coger la pieza.





Copas de los árboles

En otoño, sigue desde el nido de Eyrie saltando las plataformas de madera hasta una puerta. Rómpela y atraviesa la sala con tentáculos para coger la pieza.





CONTINÚA

¡¡TRUCO!! Cuando estés alimentando a Eyrie, recuerda que las orugas siempre aparecen en el mismo lugar. La mayoría están en verano.



DEFENSE

CHALLENGE MODE

A ¡El liderato es sólo mío!

Eres el gran protagonista del Gran Premio de Australia. Hacía mucho tiempo que un McLaren no tenía la victoria tan cerca, pero tus rivales no te lo van a poner fácil. Trata de mantener el liderato frente al acoso de Schumacher y Frentzen, que vienen detrás tuyo.

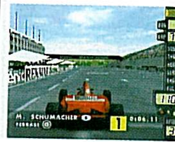


B ¿Entrar o no entrar?

Es duro ir el primero y saber que tienes que entrar en boxes. Fisichella viene detrás, y encima él trae el depósito lleno, así que tu obligación es sacarle el máximo tiempo posible para así poder hacer una corta parada de repostaje en boxes, y mantener el primer puesto a la salida.

C Asuntos de familia

Eres Schumacher, y has liderado el Gran Premio con facilidad de principio a fin. Tu hermano también está haciendo un buen papel, y podría puntuar si se mantiene en la misma vuelta que tú. He ahí el dilema: debes conservar tu ventaja, pero sin doblar a tu hermano.



D ¡Ayudadme doblados!

Este Schumacher está en todos los líos. Ahora vas líder, pero el alemán te viene pisando los talones. Por delante te esperan varios coches doblados y un reto: adelantarlos lo más rápidamente posible para conseguir que formen un tapón que impida a Schumacher rebasarte.

E Si aguantan las ruedas...

Vas en tercera posición, pero los dos pilotos que te preceden están a punto de entrar en boxes para cambiar sus ruedas. Tu decides jugártela, y tienes que intentar sacarles la máxima ventaja posible mientras lo hacen. Sólo hay un problema: tus ruedas también van mal.





TROUBLE

CHALLENGE MODE

A ¡Que se pare la lluvia!

Está cayendo el diluvio en el Gran Premio de Bélgica, pero tú te arriesgas y sales con neumáticos lisos. Pronto deja de llover y sale el sol, así que tienes que aprovechar para adelantar posiciones mientras la pista se seca, y conseguir finalmente ganar la carrera.



B Conducción sin frenos

Eres Katayama, un piloto modesto, pero por fin parece que vas a conseguir entrar entre los diez primeros. ¿Dijimos por fin? ¡Tus frenos están fallando cuando sólo quedan tres vueltas! Tienes que hacer lo que sea para conservar tu posición hasta el final de la carrera.

C Con sólo tres ruedas

Otra historia para no dormir: ahora eres Giancarlo Fisichella, y vas en un magnífico segundo puesto en la vuelta 39. Pero llega el desastre: ¡pierdes tu rueda trasera izquierda! Ahora debes conseguir llegar a boxes sin ella, arreglar el desaguisado, y acabar en un buen puesto.





D Decisión equivocada

El Gran Premio de Mónaco comienza con una lluvia ligera, y todos los equipos ponen neumáticos para mojado, menos el tuyo. Bueno, pues te has pasado de listo, porque el chaparrón cada vez va a más. Ahora te toca mantener el tipo en una pista que se ha vuelto de hielo.

E Una victoria en segunda

Último desafío: eres Damon Hill, y vas camino de una importante victoria para Arrows. Todo es felicidad: llevas 30 segundos de ventaja al segundo, quedan pocas vueltas y...se va todo al garete. Se te rompe la caja de cambios y tienes que ir en segunda hasta el final. ¿Podrás ganar?





PASSWORDS INDISPENSABLES
TRUCOS

Este cartucho guarda más de lo que en un principio ofrece. Con los passwords que te damos, podrás jugar todas las fases con naves impensables, cambiar la pantalla de presentación, conseguir vidas infinitas, bonus secretos, y hasta descubrir una nueva fase.

Ve a la pantalla de opciones e introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:

DEADDACK
Podrás jugar en todos los niveles, incluidos los secretos, sin que se te caigan los anillos.

FARMBOY
Puedes jugar con el Halcón Milenario en la fase que quieras, y ser Han Solo, y peinar a Chubbie, y...

MAESTRO
Abre un menú en el que puedes escuchar cada una de las composiciones del juego sin ser molestado por ningún enemigo.





CREDITS
Pues... vamos, puedes ver los créditos, si es que te gusta saber quién se ha encargado de qué en el juego, tío raro.



CHICKEN
Abre una minifase en la que controlas un Chicken Walker.

TOUGHGUY
Consigues que en cada fase, todas las naves aparezcan con los láser, las bombas, los misiles o lo que proceda, subido de nivel. Así no tendrás que perder tiempo buscando los bonus en cada nivel.

IGIVEUP
Vidas infinitas.

ACE
Por si el nivel de dificultad te parece escaso, so masoquista.

KOELSCH
Date una vuelta por el hangar, y sorpréndete con la nueva línea de V-Wings que los rebeldes han sacado al mercado. Sí, es un Cadillac.

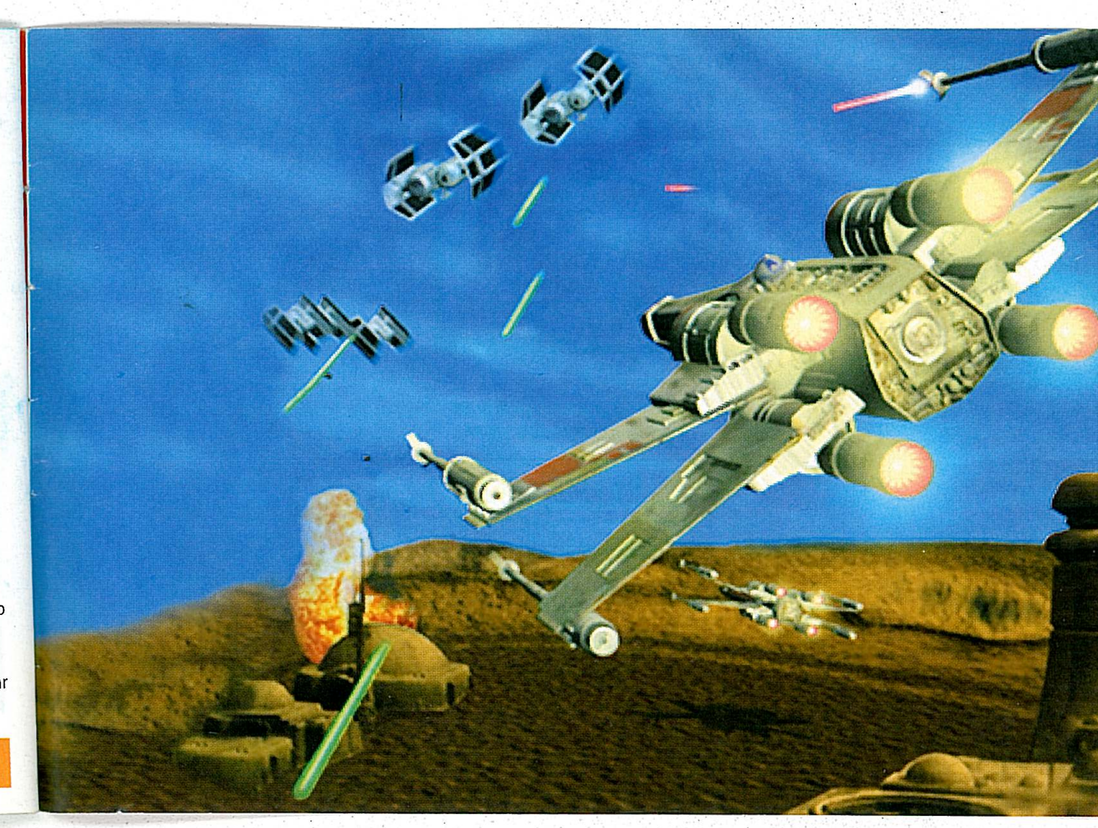
RADAR
El radar marca los lugares elevados, para que sepas por dónde no puedes pasar.

DIRECTOR
Puedes ver todas las secuencias.

HARDROCK
Saluda al barbitas que podrás ver en la pantalla de presentación. Es Luke de vacaciones.

TIEDUP
Puedes jugar con un Tie Interceptor. Para ello ve hasta el Halcón Milenario y pulsa Arriba. Verás cómo hace su aparición estelar el Tie-Interceptor.

SIN TRUCO Cuando hayas conseguido terminar el juego con todas las medallas de Oro, y sin introducir password alguno, podrás jugar con El Halcón milenario y el TIe-Interceptor.



NIVEL 9
Click Clock Wood CONTINUACIÓN

Dónde encontrar los Jinjos

Azul: En la cabaña de Mumbo (invierno).

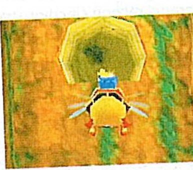
Verde: En la planta junto a la copa del árbol (prim.).

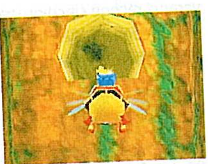
Naranja: En el montón de hojas (otoño).

Rosa: En la colmena (primavera).

Amarillo: En la hierba al inicio (verano).

Guarida Grunty





Vuela al interruptor de Grunty en invierno. Rómpelo y aparece una pieza en lo alto del árbol que hay fuera del nivel. Conviértе en abeja, sal y vuela hasta ella. La pieza aparece enseguida.

Vidas extra

1. En el árbol talado en el agua, **(prim.)**.
2. En la sala de los tentáculos **(primavera, verano)**.
3. En la hierba alta junto a la flor **(verano)**.
4. En la casa del árbol **(verano)**.
5. En la planta cercana **(otoño)**.

¡¡TRUCO!! Pasar por los caminos estrechos es difícil. No te precipites y ajusta la cámara para ver mejor por dónde vas.

FINAL DEL JUEGO
Furnace Fun

Ve a la habitación del bosque y sube por las hojas.

Abre la puerta de 765 notas y cruza el túnel verde. Colócate en la plataforma de transporte para salir al tablero de juego.

Rescatando a Tooty

Necesitas todas las pistas de Brentilda, y cargarte de huevos y plumas doradas, antes de que empiece el juego. Consigue el joker de Banjo Kazooie para poder saltarte dos de los desafíos.



El verdadero final

Sube a la torre a la que escapa Grunty. Abre las puertas musicales para llenarte de plumas y huevos. El cuadro te dobla la energía, el caldero te catapulta al tejado.

1. En picado
Salta cuando Grunty descienda. Dispárale 5 huevos cuando su escoba se choque. Y defiéndete de sus hechizos con la invencibilidad.

2. Las almenas
Grunty ataca desde cerca de la torre. Síguela y permanece detrás de la almena más cercana hasta que dispare 4 bolas de fuego. Salta, dispara 3 huevos y repite.





3. La escoba
Despega, lanza 4 bombas y aterriza al ver el escudo.



4. La venganza
Dispara un huevo a los Jinjos. Repite y atacarán a Grunty.

5. Jinjonator
Dispara dos veces a los 4 agujeros de Jinjonator.

El último desafío

¡Guau! Qué juego más alucinante. Has acabado Banjo-Kazooie, pero ahora hay un nuevo desafío. **Termina en menos de 10 horas, con 100 piezas, 900 notas y las piezas de panal extra.** ¡Fácil!



¡¡TRUCO!! Almacena tantas vidas como puedas para el enfrentamiento final. Recoge tres vidas en el tablero y caéte desde las escaleras. Vuelve a empezar, recoge las vidas y repite.

TRUCOS
NUEVOS PILOTOS

Conductor plateado

Entra en Exhibition Mode, selecciona al "driver Williams" y pon "Chrome" en su apellido. Después avanza hasta la pantalla de Start y vuelve atrás con el B. Ahora podrás controlar al "Silver Driver" en los modos Exhibition, Time Trial y dos jugadores.















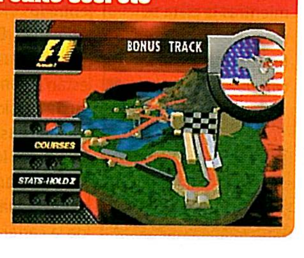
Conductor dorado

Tienes que seguir el mismo proceso que con el conductor plateado, pero escribe "Pyrite" en el lugar de su apellido. Luego vuelve a la pantalla de Start, vuelve atrás y te encontrarás con el "Gold Driver".



Cómo hacer que aparezca el circuito secreto

Entra en el Exhibition Mode, selecciona al piloto llamado "Driver Williams" y cambia su apellido por la palabra "Vacation". Ahora ve de nuevo hasta la pantalla de Start, regresa después a la de elección de Gran Premio utilizando el botón B, y verás que tras el circuito de Jerez se ha abierto uno nuevo situado en la isla de Hawai.



TRUCOS
HAWAI Circuito secreto (3.003 m)

Este circuito de propina te puede parecer muy difícil en las primeras vueltas, pero se vuelve más fácil cuando lo conoces bien.

El perfil del recorrido es muy virado, con curvas constantes, y eso es lo que le da ese aspecto tan amenazador. Sin embargo, luego descubres que en muchas de sus curvas ni siquiera hace falta que toques el pedal del freno.

1 Frenazo tempranero

Los comienzos de la carrera no son demasiado alentadores. Apenas unos metros después de la salida ya aparece el primer giro peligroso. Tienes que frenar bastante.

2 ¿La salida, por favor?

Esta curva te obliga a frenar bastante. Es muy cerrada, y de ésas en las que no se ve la salida.



3 Todo a la derecha

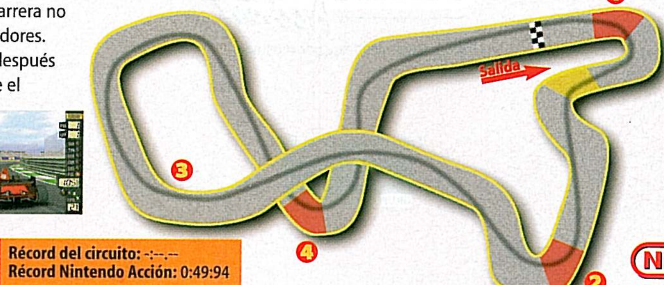


No frenes en la curva de antes del túnel, pero da un volantazo fuerte para no chocar.

4 Al final de la cuesta

Poco después de atravesar el túnel que pasa por debajo del volcán, viene una cuesta abajo bastante pronunciada que acaba en una curva a la izquierda. Como vendrás a gran velocidad, tienes que frenar con tiempo porque ésta es de las difíciles.



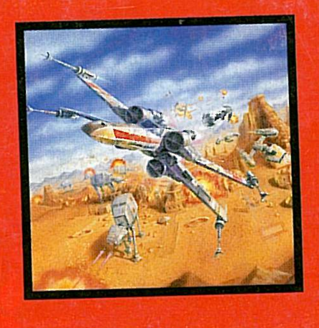


Configuración recomendada

F - WING:	25
R -WING:	25
GEAR:	MD
SUSP:	MH
STEER:	26

TIEMPOS Récord del circuito: -:--.--
Récord Nintendo Acción: 0:49:94





Esta guía de trucos se regala junto
al número de abril de la revista



y no puede venderse por separado.

Edita Hobby Press S.A.







Esta guía de trucos se regala junto
al número de octubre de



y no puede venderse por separado.

Hobby Press S. A. es una empresa del grupo Axel Springer S.A.







Esta guía de trucos se regala junto
al número de noviembre de



y no puede venderse por separado.

Edita: Hobby Press S.A.

